

**Laporan Tugas Akhir Kekaryaan**

**PERANCANGAN INTERIOR PUSAT OLEH-OLEH DAN  
KERAJINAN KHAS KABUPATEN KLATEN**

**KARYA TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi persyaratan  
Mencapai derajat sarjana S-1  
Program Studi Desain Interior  
Jurusan Desain



**Oleh:**

**Adhitya Budi Irawan**

**NIM 12150129**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

**2018**

## PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Kekarya

### PERANCANGAN INTERIOR PUSAT OLEH-OLEH DAN KERAJINAN KHAS KABUPATEN KLATEN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**Adhitya Budi Irawan**

**NIM 12150129**

Telah disajikan dan dipertanggungjawabkan di hadapan  
dewan penguji Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Pada tanggal 12 Februari 2018

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

#### Dewan Penguji

Ketua : Ir. Tri Prasetyo Utomo, S.Sn, M.Sn.  
Sekretaris : Indarto, S.Sn, M.Sn.  
Penguji Bidang I : Joko Budiwyanto, S.Sn., M.Sn.  
Penguji Bidang II : Sumarno, S.Sn, MA  
Penguji Pembimbing : Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn, M.Sn.



Surakarta, 12 Februari 2018

Institut Seni Indonesia Surakarta

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwyanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197207082003121001

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adhitya Budi Irawan

NIM : 12150129

Program Studi : Desain Interior

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya berjudul : Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiatisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Surakarta, 23 Februari 2018

Yang Menyatakan,



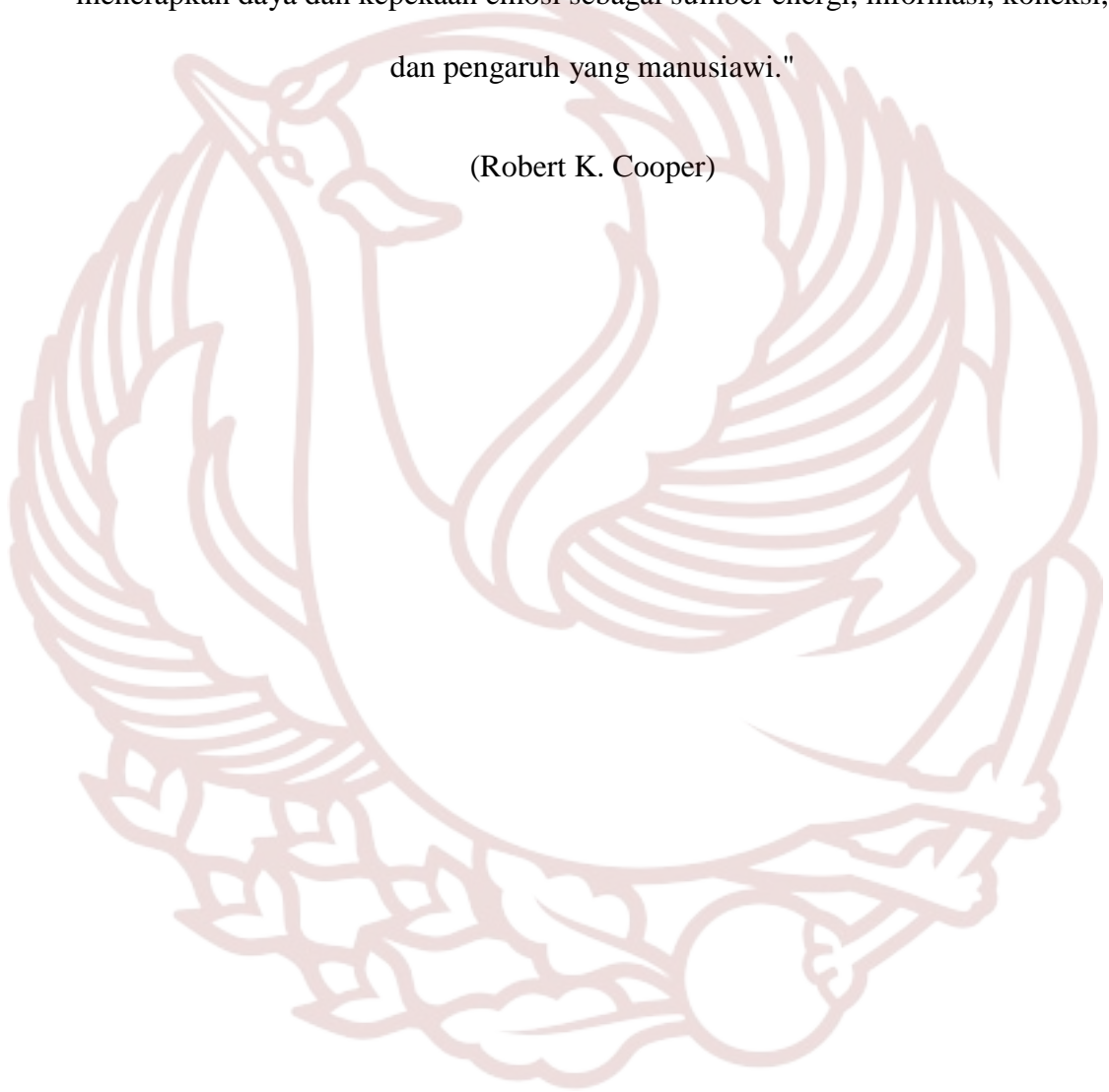
Adhitya Budi Irawan

NIM. 12150129

## MOTTO

"Kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan, memahami, dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, informasi, koneksi, dan pengaruh yang manusiawi."

(Robert K. Cooper)





## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena dengan rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya dengan judul “Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten” setelah melalui proses bimbingan Tugas Akhir yang begitu panjang. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing serta meluangkan waktu, pikiran dan tenaga baik secara moril, materiil dan spiritual, sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini berjalan dengan lancar, terutama kepada;

1. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing dan Kaprodi, terima kasih atas waktu yang diberikan dalam bimbingan dan pengarahannya, yang telah sabar dan telaten membimbing dengan disesuaikan kemampuan penulis.
2. Pembimbing Akademik Hj. Siti Badriyah, S.Sn, M.Hum, yang selalu memberikan masukan dan bimbingan dalam proses perkuliahan sampai terselesaikannya Tugas Akhir Kekaryaannya ini.
3. Ir. Tri Prasetyo Utomo, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, yang telah memberikan izin penulis untuk membuat karya ini.
4. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, yang telah memberikan kesempatan penulis untuk membuat karya ini.

5. Keluarga Besar penulis, yang paling utama adalah Ayah Sunarno dan Ibu Sri Sukamti tercinta, terima kasih atas doa dan dukungannya.
6. Seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2012 yang tersisa dan teman satu kontrakan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu terimakasih telah memberi semangat, dukungan dan masukan, sehingga Karya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Keluarga Besar ISI dan Himadiska, yang selama ini menjadi tempat penulis belajar, berkeaktivitas dan bermasyarakat.
8. Pihak-pihak yang terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Kekaryaan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Ucapan dan rasa terima kasih penulis persembahkan untuk nama-nama di atas, yang telah mendukung, mendoakan, dan membantu penulis sekecil apapun bagian itu. Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan oleh seluruh pihak akan mendapat balasan dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala.

Akhir kata dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kekeliruan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang berguna untuk melengkapi kesempurnaan penulisan ini. Semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun penulis.

Surakarta,..... Februari 2018

**Penulis**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
MOTTO .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR SKEMA.....	xvii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Ide atau Gagasan Perancangan.....	6
C. Tujuan Perancangan .....	7
D. Manfaat Perancangan .....	8
E. Tinjauan Sumber Perancangan.....	9
F. Landasan Perancangan .....	11
G. Metode Perancangan .....	14
H. Sistematika Perancangan.....	18

### **BAB II DASAR PEMIKITAN DESAIN**

A. Tinjauan Umum (Data Literatur) .....	19
1. Pengertian atau Definisi .....	19
2. Tinjauan Teori .....	21

a. Tinjauan Pusat Perbelanjaan .....	21
b. Tinjauan Ergonomi Perbelanjaan .....	28
c. Tinjauan <i>Cafe</i> .....	36
d. Tinjauan <i>Reflexology</i> pada SPA.....	44
e. Tinjauan <i>Lobby</i> .....	48
3. Aspek Yuridis Formal .....	50
4. Interior Sistem.....	50
a. Pencahayaan.....	51
b. Penghawaan.....	56
c. Sistem Keamanan dan penghawaan .....	58
d. Akustik .....	59
B. Tinjauan Khusus (Data Lapangan).....	62
1. Tinjauan Potensi Daerah Klaten .....	62
2. Tinjauan Pariwisata Klaten .....	66
3. Tinjauan Pusat Oleh-Oleh Klaten .....	70
a. Profil Toko .....	70
b. Struktur Organisasi Toko Barokah Agung Jaya .....	70
c. Persyaratan Fungsional .....	72
d. Persyaratan Kondisional.....	72

### **BAB III TRANSFORMASI DESAIN**

A. Profil Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten.....	73
1. Jenis Usaha atau Pelayanan.....	74

2. Struktur Organisasi .....	74
3. Jumlah Personil dan Deskripsi Kerja .....	75
4. Alur Kerja dan Hubungan Kerja .....	82
B. Pengguna, Aktifitas dan Kebutuhan Ruang .....	84
1. Aktifitas Dalam Ruang .....	84
2. Aktifitas dan Kebutuhan Ruang .....	86
3. Organisasi Ruang .....	92
C. Program Ruang .....	93
1. Kapasitas dan Besaran Ruang .....	93
2. Hubungan Antar Ruang .....	95
3. <i>Grouping Zoning</i> Ruang .....	96
4. Sirkulasi .....	103
D. Gubahan Ruang .....	106
1. Konsep Tema .....	108
2. <i>Gaya Eklektik</i> .....	119
3. <i>Area Lobby</i> .....	122
4. <i>Area Showroom</i> .....	132
5. <i>Area Cafe</i> .....	147
6. Area Kebugaran .....	158
7. Area Kantor .....	170
8. Logo .....	177

## **BAB IV HASIL DESAIN**

A. Gambar Denah <i>Existing</i> .....	181
---------------------------------------	-----



B. Gambar Rencana <i>Layout</i> .....	182
C. Gambar Rencana Lantai .....	183
D. Gambar Rencana <i>Ceiling</i> .....	184
E. Gambar Potongan.....	185
F. Gambar Detail Kontruksi Interior .....	187
G. Gambar Detail Kontruksi Mebel.....	188
H. Gambar Perspektif.....	189
I. Skema Bahan dan Warna .....	196
<b>BAB V KESIMPULAN</b>	
A. Kesimpulan .....	200

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bentuk Utama <i>Layout</i> Penjualan.....	27
Gambar 2. Kebutuhan luasan gerak manusia dalam berbagai kemungkinan posisi aktifitas didalam interior .....	30
Gambar 3. Kebutuhan zona jarak sirkulasi dan jarak sosial pengguna fasilitas.....	30
Gambar 4. Jenis Pola Sirkulasi .....	31
Gambar 5. Kebutuhan jarak pandang optimal terhadap produk pada display.....	33
Gambar 6. Kebutuhan jangkauan gerak vertikal manusia .....	35
Gambar 7. Pengarahan jalan .....	39
Gambar 8. Pengarahan jalan .....	40
Gambar 9. Lebar Minimal Area Makan.....	42
Gambar 10. Jarak Bersih Sirkulasi 1 Orang.....	43
Gambar 11. Jarak Area Kerja Dapur.....	43
Gambar 12. Jarak Area Cuci .....	44
Gambar 13. Standarisasi meja <i>receptionist</i> .....	49
Gambar 14. Toko barokah agung.....	70
Gambar 15. Site Plan .....	74
Gambar 16. Zoning .....	98
Gambar 17. Pembagian area <i>Lobby</i> .....	98
Gambar 18. Pembagian area <i>Showroom</i> .....	99

Gambar 19. Pembagian area <i>Cafe</i> .....	99
Gambar 20. Pembagian area kebugaran.....	100
Gambar 21. Pembagian area kantor .....	100
Gambar 22. Grouping alternatif 1 .....	101
Gambar 23. Grouping alternatif 2 .....	102
Gambar 24. Alur Sirkulasi .....	105
Gambar 25. Area Lingkup Garap.....	107
Gambar 26. Candi Plaosan.....	109
Gambar 27. Denah Candi Plaosan .....	110
Gambar 28. Motif Tuluh Watu .....	115
Gambar 29. Upacara Tradisional Yaqowiyu.....	119
Gambar 30. Area <i>Lobby</i> .....	122
Gambar 31. Ide tema pada area <i>Lobby</i> .....	123
Gambar 32. Transformasi candi Plaosan .....	123
Gambar 33. Area <i>Showroom</i> .....	132
Gambar 34. Ide tema pada area <i>Showroom</i> .....	133
Gambar 35. Transformasi Lurik motif Tuluh Watu.....	134
Gambar 36. Area <i>Cafe</i> .....	147
Gambar 37. Ide tema pada area <i>Cafe</i> .....	148
Gambar 38. Transformasi apem pada upacara tradisi <i>Yaqowiyu</i> .....	149
Gambar 39. Area kebugaran .....	158
Gambar 40. Area kantor.....	170
Gambar 41. Gambar transformasi logo.....	178

Gambar 42. Logo .....	178
Gambar 43. Desain peralatan kantor .....	179
Gambar 44. Denah <i>Existing</i> .....	181
Gambar 45. Rancana <i>Layout</i> .....	182
Gambar 46. Rencana lantai .....	183
Gambar 47. Rancana <i>Ceiling</i> .....	184
Gambar 48. Potongan A-A' .....	185
Gambar 49. Potongan B-B' .....	185
Gambar 50. Potongan C-C' .....	186
Gambar 51. Potongan D-D' .....	186
Gambar 52. Detail kontruksi interior .....	187
Gambar 53. Detail kontruksi mebel .....	188
Gambar 54. Perspektif <i>Lobby</i> .....	189
Gambar 55. Perspektif <i>Lobby</i> .....	189
Gambar 56. Persektif <i>Showroom</i> area informasi .....	190
Gambar 57. Persektif <i>Showroom</i> area assesoris .....	190
Gambar 58. Perspektif <i>Showroom</i> area <i>fashion</i> .....	191
Gambar 59. Perspektif <i>Showroom</i> <i>milineris</i> .....	191
Gambar 60. Perspektif <i>Caounter Cafe</i> .....	192
Gambar 61. Perspektif area kapasitas empat orang .....	192
Gambar 62. Perspektif <i>Lobby</i> kebugaran .....	193
Gambar 63. Perspektif area pijat elektrik .....	193
Gambar 64. Perspektif pijat refleksi .....	194

Gambar 65. Perspektif area istirahat .....	194
Gambar 66. Perspektif <i>Lobby</i> kantor .....	195
Gambar 67. Perspektif ruang tunggu kantor .....	195

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Potensi dari Setiap Kecamatan Kabupaten Klaten .....	66
Tabel 2. Potensi Wisata Kabupaten Klaten .....	67
Tabel 3. Potensi Wisata Kabupaten Klaten .....	67
Tabel 4. Pendukung Wisata Kabupaten Klaten .....	68
Tabel 5. Tugas Pokok dan Jabatan Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupatn Klaten .....	82
Tabel 6. Jam Oprasional Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Klaten .....	83
Tabel 7. Aktifitas Kebutuhan Ruang Kantor .....	88
Tabel 8. Aktifitas Kebutuhan <i>Lobby</i> .....	88
Tabel 9. Aktifitas Kebutuhan <i>Showroom</i> .....	89
Tabel 10. Aktifitas Kebutuhan <i>Cafe</i> dan <i>Rest Area</i> .....	90
Tabel 11. Aktifitas Kebutuhan Kebugaran.....	91
Tabel 12. Organisasi Ruang .....	92
Tabel 13. Kapasitas dan besaran ruang.....	94
Tabel 14. Indikator Penilaian <i>Grouping Zoning</i> Ruang.....	103
Tabel 15. Pola Sirkulasi .....	104
Tabel 16. Keterangan tema setiap area .....	108
Tabel 17. Alternatif lantai <i>Lobby</i> .....	124



Tabel 18. Alternatif dinding <i>Lobby</i> .....	125
Tabel 19. Alternatif ceiling <i>Lobby</i> .....	126
Tabel 20. Alternatif meja receptionis <i>Lobby</i> .....	127
Tabel 21. Alternatif kursi <i>Lobby</i> .....	128
Tabel 22. Alternatif meja <i>display Lobby</i> .....	129
Tabel 23. Pencahayaan <i>Lobby</i> .....	131
Tabel 24. Penghawaan <i>Lobby</i> .....	132
Tabel 25. Pembagian area pajang <i>Showroom</i> .....	133
Tabel 26. Alternatif lantai <i>Showroom</i> .....	135
Tabel 27. Alternatif dinding <i>Showroom assesoris</i> .....	136
Tabel 28. Alternatif dinding <i>Showroom fashion</i> .....	137
Tabel 29. Alternatif dinding kasir .....	137
Tabel 30. Alternatif <i>ceiling Showroom</i> .....	138
Tabel 31. Alternatif meja <i>display craft</i> .....	139
Tabel 32. Alternatif meja <i>display fashion</i> .....	140
Tabel 33. Alternatif meja <i>display</i> .....	141
Tabel 34. Alternatif meja <i>casir</i> .....	142
Tabel 35. Alternatif meja <i>display</i> oleh-oleh 1.....	143
Tabel 36. Alternatif meja <i>display</i> oleh-oleh 2.....	144
Tabel 37. Pencahayaan <i>Showroom</i> .....	145
Tabel 38. Penghawaan <i>Showroom</i> .....	146
Tabel 39. Daftar menu yang disajikan <i>Cafe</i> .....	148
Tabel 40. Alternatif lantai <i>Cafe</i> .....	150

Tabel 41. Alternatif dinding <i>Cafe</i> .....	151
Tabel 42. Alternatif ceiling <i>Cafe</i> .....	152
Tabel 43. Alternatif meja conter <i>Cafe</i> .....	154
Tabel 44. Alternatif kursi <i>Cafe</i> .....	154
Tabel 45. Alternatif meja <i>conter Cafe</i> .....	155
Tabel 46. Pencahayaan <i>Cafe</i> .....	156
Tabel 47. Penghawaan <i>Cafe</i> .....	157
Tabel 48. Alternatif lantai area kebugaran .....	160
Tabel 49. Alternatif dinding <i>Lobby</i> kebugaran .....	160
Tabel 50. Alternatif dinding ruang istirahat.....	161
Tabel 51. Alternatif dinding ruang <i>relaxasi</i> .....	162
Tabel 52. Alternatif <i>ceiling</i> area kebugaran.....	163
Tabel 53. Alternatif meja kasir.....	164
Tabel 54. Alternatif tempat tidur ruang istirahat.....	165
Tabel 55. Alternatif nakas .....	166
Tabel 56. Pencahayaan kebugaran .....	169
Tabel 57. Penghawaan kebugara.....	169
Tabel 58. Alternatif lantai area kantor .....	171
Tabel 59. Alternatif dinding <i>Lobby</i> kantor.....	172
Tabel 60. Alternatif <i>ceiling</i> area kantor .....	173
Tabel 61. Alternatif meja <i>Lobby</i> kantor .....	174
Tabel 62. Pencahayaan kantor.....	176
Tabel 63. Penghawaan kantor .....	176

Tabel 64. Skema bahan dan warna .....	199
---------------------------------------	-----

## DAFTAR SKEMA

Skema 1. Tahapan proses desain.....	15
Skema 2. Struktur Organisasi Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Klaten .....	75
Skema 3. Pola aktivitas <i>staff</i> kantor .....	84
Skema 4. Pola aktivitas <i>staff service Showroom</i> .....	84
Skema 5. Pola aktivitas <i>staff service Cafe dan Rest Area</i> .....	85
Skema 6. Pola aktivitas logistik <i>Showroom</i> .....	85
Skema 7. Pola aktivitas logistik <i>Cafe</i> .....	85
Skema 8. Pola aktivitas pengunjung <i>Showroom</i> .....	85
Skema 9. Pola aktivitas pengunjung <i>Cafe</i> .....	86
Skema 10. Pola aktivitas pengunjung <i>Rest Area</i> .....	86
Skema 11. Pola Hubungan Antar Ruang .....	96

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kabupaten Klaten adalah sebuah Kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki berbagai kekayaan alam, kekayaan budaya, dan pariwisata. Di samping itu Kabupaten Klaten juga memiliki potensi sumberdaya usaha kecil dan menengah yang dapat dikembangkan guna mencapai kesejahteraan masyarakatnya. Secara geografis, Kabupaten Klaten terletak pada 110° 30' BT – 110° 45' BT dan 7° 30' LS – 7° 45' LS. Di sebelah Utara berbatasan langsung dengan Kabupaten Boyolali, sebelah Timur berbatasan langsung dengan Kabupaten Sukoharjo, di sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Gunung Kidul (DIY), dan di sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Sleman (Provinsi DIY).<sup>1</sup>

Luas daerah Kabupaten Klaten 655,56 kilo meter persegi, yang terbagi dalam 5 (lima) Pembantu Bupati, 26 Kecamatan 391 Desa dan 10 kelurahan. Kabupaten Klaten berada diantara 3 kota besar, yaitu Kota Yogyakarta (30km), Kota Surakarta (36km), dan Kota Semarang (100km), dan telah dihubungkan dengan jalur transportasi yang cukup memadai.<sup>2</sup> Ketiga kota tersebut memiliki berbagai fasilitas berstandar internasional, seperti Bandar Udara Internasional Adi Sutjipto, Bandar Udara Internasional Adi Sumarmo, Bandar Udara Ahmad Yani, yang tentu saja

---

<sup>1</sup> Laporan Akhir, *Kajian Prioritas Pengembangan Potensi Wilayah Kabupaten Klaten*. Badan Perencanaan Pembangunan Daerah 2013 Hlm. IV-1.

<sup>2</sup> Laporan Akhir, *Kajian Prioritas Pengembangan Potensi Wilayah Kabupaten Klaten*. Badan Perencanaan Pembangunan Daerah 2013 Hlm. IV-2.

memberikan berbagai dampak terhadap pertumbuhan Kabupaten Klaten baik dari sisi ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, kependudukan, maupun aspek lainnya.

Kondisi dan potensi yang ada di Kabupaten Klaten meliputi dari berbagai aspek diantaranya dilihat dari bidang pertanian, bidang perkebunan dan kehutanan, industri dan perdagangan. Pada sektor pertanian di Kabupaten Klaten menduduki peringkat ke 2 yaitu sebesar 22,14% penduduk Kabupaten Klaten berprofesi sebagai petani. Pada sektor perdagangan masyarakat di Kabupaten Klaten adalah komoditi terbesar yaitu sebesar 27,40%.<sup>3</sup> Daerah Kabupaten Klaten adalah salah satu penghasil makanan pokok yaitu beras yang telah mencukupi kawasan Jawa Tengah. Beras yang terkenal adalah Beras Raja Lele. Makanan lainnya yang terdapat pada Kabupaten Klaten yang menjadi makanan khas antarlain ayam panggang, kripik belut, apem, dan jenang ayu.<sup>4</sup>

Kabupaten Klaten banyak memiliki aset-aset wisata yang berupa obyek wisata seni tradisional, upacara tradisional dan industri kerajinan. Adapun kerajinan khas Kabupaten Klaten antara lain batik kayu, batik tulis Bayat, kain tenun lurik Pedan, payung Juwiring, kerajinan kramik Melikan, dan tatah sungging Wonosari.<sup>5</sup> Hal ini juga didukung dengan sarana dan prasarana pariwisata yang semakin ditingkatkan kualitasnya. Karena letaknya yang strategis yaitu diapit dua kota budaya Surakarta dan Yogyakarta, sehingga Kabupaten Klaten menjadi salah satu tujuan

---

<sup>3</sup> Selayang Pandang Kabupaten Klaten tahun 2007.

<sup>4</sup> Wawancara, Sri Yuwana Haris Y, Kasubid Pendataan Evaluasi, Penelitian, dan Pengembangan, BAPPEDA Kabupaten Klaten. Kamis, 30 April 2015, jam 13:20 WIB di Klaten.

<sup>5</sup> <https://DisbudparporaKabKlaten/KerajinanKhasKlaten>. Kamis, 30 April 2015, pukul 21.45 WIB.



wisata yang cukup menarik untuk dikunjungi wisatawan domestik maupun mancanegara. Berdasarkan visi misi rencana induk pembangunan kepariwisataan Kabupaten Klaten no 3 tahun 2014 sebagai berikut

Visi, Misi, Strategi dan Rencana Pengembangan Pariwisata Pasal 4 ayat (1) Visi Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Klaten adalah “Terwujudnya Kepariwisata Berbasis Keunggulan Lokal yang Berkelanjutan, berwawasan lingkungan dan Mendukung Terwujudnya Kesejahteraan Masyarakat”.<sup>6</sup>

Sesuai dengan Visi Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Klaten, pembangunan kepariwisataan merupakan sektor andalan yang harus dikembangkan karena mampu mempengaruhi sektor-sektor pembangunan lainnya. Pembangunan kepariwisataan memiliki potensi sebagai instrumen untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat baik melalui kegiatan ekonomi maupun non ekonomi. Dimensi ekonomi berkaitan dengan peran strategisnya dalam peningkatan pendapatan anggaran daerah, Perancangan lapangan kerja dan usaha bagi masyarakat. Sedangkan fungsi non ekonomi berhubungan dengan manfaat langsung kegiatan kepariwisataan secara sosial, psikologis dan kultural. Sejalan dengan peran minyak dan gas bumi yang semakin menipis dalam menopang laju pembangunan, keputusan pemerintah untuk menjadikan sektor kepariwisataan menjadi salah satu kekuatan ekonomi merupakan tindakan dan pillihan yang tepat.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Peraturan Daerah Kabupaten Klaten Nomor 3 Tahun 2014 Tentang *Rencana Iduk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Klaten Tahun 2014-2029*. Bab III, Hal 6.

<sup>7</sup> Peraturan Daerah Kabupaten Klaten Nomor 3 Tahun 2014 Tentang *Rencana Iduk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Klaten Tahun 2014-2029*. Bab III, Hal. 15.

Penyelenggaraan Kepariwisataan merupakan perangkat yang sangat penting di dalam pembangunan daerah dalam otonomi daerah sekarang ini. Aktivitas wisata merupakan peluang pasar bagi pemasaran produk-produk industri kerajinan cinderamata dan makanan oleh-oleh. Hal ini sejalan dengan permasalahan yang umum dihadapi oleh industri kecil antara lain sulitnya memperoleh peluang pasar dan memperbesar pangsa pasar. Pengembangan industri kecil tersebut diharapkan mampu memerankan fungsi penting bagi pengembangan ekonomi lokal. Potensi sektor industri perdagangan yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan di Kabupaten Klaten diantaranya adalah industri mebel/furniture dan aneka kerajinan batik, bordir manik, anyaman bambu, anyaman enceng gondok dan pelepah pisang, kerajinan kulit, kerajinan tanduk, kerajinan kayu, kerajinan A.R.T logam, kerajinan batu/stone craft dan lain-lain yang tersebar di wilayah Kabupaten Klaten.

Kabupaten Klaten adalah sebuah Kabupaten yang terletak diantara dua kota besar, yaitu diantara Kota Yogyakarta dan Surakarta yang masing-masing mempunyai ciri khas. Akan tetapi kabupaten Klaten belum berani menunjukkan apa yang menjadi ciri khasnya. Maka dengan Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten dapat mengekspos lebih apa saja yang menjadi potensi yang ada di wilayah Kabupaten Klaten. Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten diharapkan dapat memfasilitasi wisatawan untuk mendapatkan oleh-oleh dan kerajinan Khas Kabupaten Klaten, bagi pengrajin memberikan sebuah wadah untuk produk yang di produksi dan mengangkat potensi kabupaten Klaten agar lebih dikenal luas.

Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten harus memperhatikan pemilihan tempat yang strategis. Lokasi Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten akan ditempatkan di jalan raya Jogja – Solo, lebih tepatnya Jl. Raya Jogjakarta Solo No.35, Kb. Dalem Kidul, Kec. Prambanan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57454 sehingga mempunyai tingkat *aksesibilitas* yang cukup baik. Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan potensi wilayah sesuai dengan agenda dari Badan Perancangan Pembangunan Daerah Kabupaten Klaten<sup>8</sup>, membantu ekonomi kreatif pengrajin Klaten, memperkenalkan apa yang dimiliki dari Kabupaten Klaten, dan memberikan fasilitas bagi wisatawan yang datang baik wisatawan luar negeri maupun wisatawan dalam negeri, pengunjung yang datang dari luar daerah Klaten yang ingin singgah sebentar untuk melepas penat dalam perjalanan ketika melewati Kabupaten Klaten, serta pengelola yang berada di dalamnya.

Konsep dasar pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten bertujuan untuk mencerminkan citra dan identitas Klaten, maka tema yang akan dituangkan ke dalam desain interiornya mengambil kearifan lokal dari Klaten yaitu dengan mengambil Candi Plaosan, lurik, dan apem pada upacara tradisional Yaqowiyu di Jatinom. Objek garap dalam Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten dibagi menjadi lima bagian yaitu kantor pengelola, showroom kerajinan dan oleh-oleh, lobby, ruang kebugaran,

---

<sup>8</sup> Laporan Akhir, *Kajian Prioritas Pengembangan Potensi Wilayah Kabupaten Klaten*. Badan Perencanaan Pembangunan Daerah 2013.

*cafe* dan *rest area*. Berdasarkan pernyataan tersebut, ada beberapa faktor penting yang harus digaris bawahi yaitu tentang sebuah permasalahan-permasalahan yang muncul antara lain dari segi sumber daya alam, sumber daya manusia, potensi, dan budaya yang dimiliki harus dicarikan solusi. Untuk memberikan sebuah wadah yang terpusat dan mewadahi semua permasalahan yang ada, maka dengan Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten dapat menjadikan sebuah solusi. Didukung dengan desain interior yang akan dituangkan ke dalam Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten ini juga mencerminkan identitas Kabupaten Klaten dengan mengambil tema kearifan lokal dari Kabupaten Klaten.

### **B. Ide/ Gagasan Perancangan**

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten yang mampu mewadahi aktifitas di dalamnya sebagai upaya memperkenalkan dan memasarkan hasil produk unggulan Kabupaten Klaten?
2. Bagaimana penerapan tema kearifan lokal Klaten menjadi sebuah elemen desain interior pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten di Klaten?

Batasan ruang lingkup garap pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten adalah sebagai berikut:



1. *Reception counter* sebagai bagian dari area lobby tempat mendapatkan informasi baik di dalam bangunan maupun potensi yang ada di Kabupaten Klaten.
2. *Showroom* sebagai area pajang kerajinan dan oleh-olah.
3. *Cafe dan Rest area* sebagai daya tarik pendukung dari Pusat Kerajinan Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten.
4. Ruang kebugaran sebagai penunjang *Rest Area*.
5. Kantor pengelola.

### **C. Tujuan Perancangan**

Perancangan interior pusat oleh-oleh dan kerajinan khas Kabupaten Klaten bertujuan untuk:

1. Merancang Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten supaya mampu mewadahi aktifitas di dalamnya sebagai upaya memperkenalkan dan memasarkan hasil produk unggulan Kabupaten Klaten?
2. Merancang Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten dengan mengambil tema kearifan lokal Kabupaten Klaten menjadi sebuah elemen desain interiornya.



#### **D. Manfaat Perancangan**

##### **1. Pemerintah Daerah**

Membantu pemerintah kota dalam memperkenalkan potensi daerah yang berupa makanan khas dan kerajinan unggulan Kabupaten Klaten dan lebih bisa mengangkat usaha kecil dan menengah yang berkembang di Kabupaten Klaten dan dapat menarik wisatawan untuk berkunjung.

##### **2. Institusi**

Karya ini diharapkan dapat menambah referensi sebagai bahan pustaka tentang upaya pengenalan produk lokal melalui perancangan desain interiornya.

##### **3. Mahasiswa**

Memberikan pengetahuan tentang berbagai macam potensi yang dapat di ekspos seperti makanan khas dan kerajinan unggulan Klaten agar dapat melestarikan kebudayaan lokal. Mengembangkan ide dan gagasan untuk merancang suatu desain interior yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan fungsi dari fasilitas yang ada.

##### **4. Masyarakat**

Memberikan kontribusi penuh bagi masyarakat dalam mengembangkan, melestarikan kerajinan dan agar dapat menciptakan lapangan pekerjaan, meningkatkan dan meratakan pendapatan masyarakat serta mengenalkan seni budaya daerah dan hasil kerajinan daerah.

### E. Tinjauan Sumber Perancangan

Berdasarkan data lapangan dan dalam proses pencarian literatur didapatkan beberapa judul tugas akhir kakayaan dan kajian sebagai berikut:

1. Tugas akhir Arif Zainudin Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta Tahun 2015 dengan judul Perancangan Interior Pusat Kuliner *Djaloe* Sebagai Alternatif Wisata Kuliner Edukatif di Kota Gresik. Di dalam perancangan tersebut terfokus pada memberikan informasi serta edukasi tentang kuliner khas Gresik sebagai alternative wisata kuliner edukatif yang dapat memberikan kepuasan dan lebih mengenalkan kuliner khas Gresik kepada wisatawan.
2. Tugas akhir Joko Triyono Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta Tahun 2008 dengan judul *Klaten Furnicraft Center Dengan Arsitektur Neo Vernakular*. Di dalam perancangan dari Joko Triyanto terfokus pada kerajinan dengan mengoptimalkan fungsi sebagai wadah pemasaran, pelatihan dan aktifitas perundingan perjanjian investasi yang berkaitan dengan produk furniture, dan aneka kerajinan di Kabupaten Klaten dalam wujud arsitektur *Neo-vernacular* yang komunikatif dan atraktif.
3. Tugas akhir Muchamad Maulan Jurusan Desain Interior, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Tahun 2006, yang berjudul *Perancangan dan Perancangan Pusat Promosi Barang Kerajinan di Jawa Tengah*. Konsep dari Perancangan dan perancangan ini adalah konsep pemecahan masalah yang berangkat dari tujuan kegiatan promosi itu sendiri yaitu; memberitahu,

membujuk, serta mengubah tingkah laku pengunjung serta proses Perancangan barang kerajinan. Dengan tujuan tersebut maka benda pameran merupakan fokus utama di dalam ruang pameran, sehingga elemen disekelilingnya lebih berperan sebagai pendukung yang tidak terlalu dominan.

Beberapa karya tugas akhir diatas yang telah ditulis oleh mahasiswa jurusan Desain Interior. Dapat dilihat dari segi konsep, lokasi, maupun tema yang di gunakan dalam perancangan sangat berbeda dengan judul Perancangan Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten, yang berkonsepkan mengangkat kearifan lokal agar dapat dikenal luas. Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten mengambil konsep mengangkat lokalitas Kabupaten Klaten, yang akan diaplikasikan menjadi sebuah desain interior yang mampu beradaptasi mengikuti perkembangan zaman dengan membawa tema kearifan lokal sebagai unsur kebudayaan yang menjadi ciri khas masyarakat Klaten.

Diharapkan dengan konsep dan tema yang dibawakan pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten dapat memunculkan karakter atau identitas sesuai dengan kebudayaan setempat, agar lebih dikenal oleh masyarakat sekitar bahkan mancanegara.

## **F. Landasan Perancangan**

Pendekatan pemecahan desain merupakan salah satu runtutan proses desain yang tidak boleh ditinggalkan. Proses pendekatan pemecahan desain ini dapat membantu desainer dalam menganalisa dan menemukan pemecahan dari permasalahan yang dihadapi. Seorang desainer harus mampu memberikan solusi ataupun pemecahan masalah terkait desain yang dikerjakan, seperti kenyamanan, keamanan, faktor estetis, dan lain sebagainya.

Kondisi sosial yang ada pada masyarakat Kabupaten Klaten saat ini pada umumnya mengalami krisis budaya dan kurangnya pengetahuan tentang potensi yang ada pada Kabupaten Klaten sehingga timbulnya ketidak sadaran akan kearifan-kearifan budaya setempat. Dilihat dari potensi yang ada di Kabupaten Klaten meliputi dari berbagai aspek diantaranya pariwisata, pertanian, bidang perkebunan dan kehutanan, industri dan perdagangan. Dengan prosentase dari sektor pertanian menduduki peringkat ke 2 yaitu sebesar 22,14% penduduk Kabupaten Klaten berprofesi sebagai petani, untuk sektor perdagangan masyarakat di Kabupaten Klaten adalah komoditi terbesar yaitu sebesar 27,40%.<sup>9</sup>

Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Klaten dibutuhkan dikarenakan agar dapat mengekspose lebih dari kearifan-kearifan lokal, supaya Kabupaten Klaten bisa lebih percaya diri dan bisa bersaing dengan Kota-Kota besar lainnya. Maka dari itu dengan disiplin ilmu Desain Interior dapat memberikan

---

<sup>9</sup> Selayang Pandang Kabupaten Klaten tahun 2007.

sebuah solusi yang tepat untuk menjawab permasalahan yang ada. Agar tercapai dengan optimal maka dilakukan berbagai pendekatan diantaranya pendekatan fungsi dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, pendekatan tema untuk menuangkan cerita kearifan lokal dari Kabupaten Klaten, pendekatan ergonomi sebagai penunjang kenyamanan sehingga perancangan dapat tercapai dengan maksimal dan optimal.

#### 1. Pendekatan Fungsi

Pendekatan fungsi dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pengguna ruang yang disesuaikan dengan kegiatan yang dilakukan di dalam bangunan. Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten memiliki fungsi praktis sebagai sarana publik untuk memberikan sebuah wadah yang terpusat, berbelanja souvenir atau oleh-oleh, dan memperkenalkan Klaten. Maka harus dirancang sesuai dengan fungsinya serta harus mengetahui aktivitas di dalamnya. Aktivitas yang ada antara lain:

- a. Mendapatkan informasi
- b. Berbelanja kerajinan dan oleh-oleh
- c. Menikmati kuliner khas Kabupaten Klaten
- d. Beristirahat
- e. Buang air besar atau kecil
- f. Beribadah

#### 2. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomi dilakukan untuk mengetahui standarisasi



berbagai unsur interior yang akan dirancang, sehingga tercipta kenyamanan dan keamanan. Faktor ergonomi juga dapat berdampak pada produktivitas dan efisiensi kerja agar hasil dari aktivitas yang dilakukan manusia di dalam ruangan tersebut menjadi maksimal. Karena ergonomi merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang kondisi fisik seseorang dan berhubungan dengan ke lima indera manusia saat bekerja yaitu: penglihatan, pendengaran, rasa panas/dingin, penciuman, dan keindahan/kenyamanan.<sup>10</sup>

Desain yang baik pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten menggunakan pendekatan ergonomi sebelum masuk keimplementasi melalui pendekatan teknis. Ilmu ergonomi dan antropometri yang nantinya akan menjadi standarisasi ukuran dan bentuk interior, baik pada unsur pembentuk ruang, pengisi ruang, maupun pengkondisian ruang. Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan.

### 3. Pendekatan Tema

Pendekatan tema yang akan dilakukan pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten bertujuan untuk memperkenalkan potensi-potensi yang dimiliki Kabupaten Klaten, baik dari segi ekonomi kreatif daerah setempat dan pariwisata Kabupaten Klaten itu sendiri.

Tema yang akan dituangkan ke dalam desain interiornya adalah mengambil dari

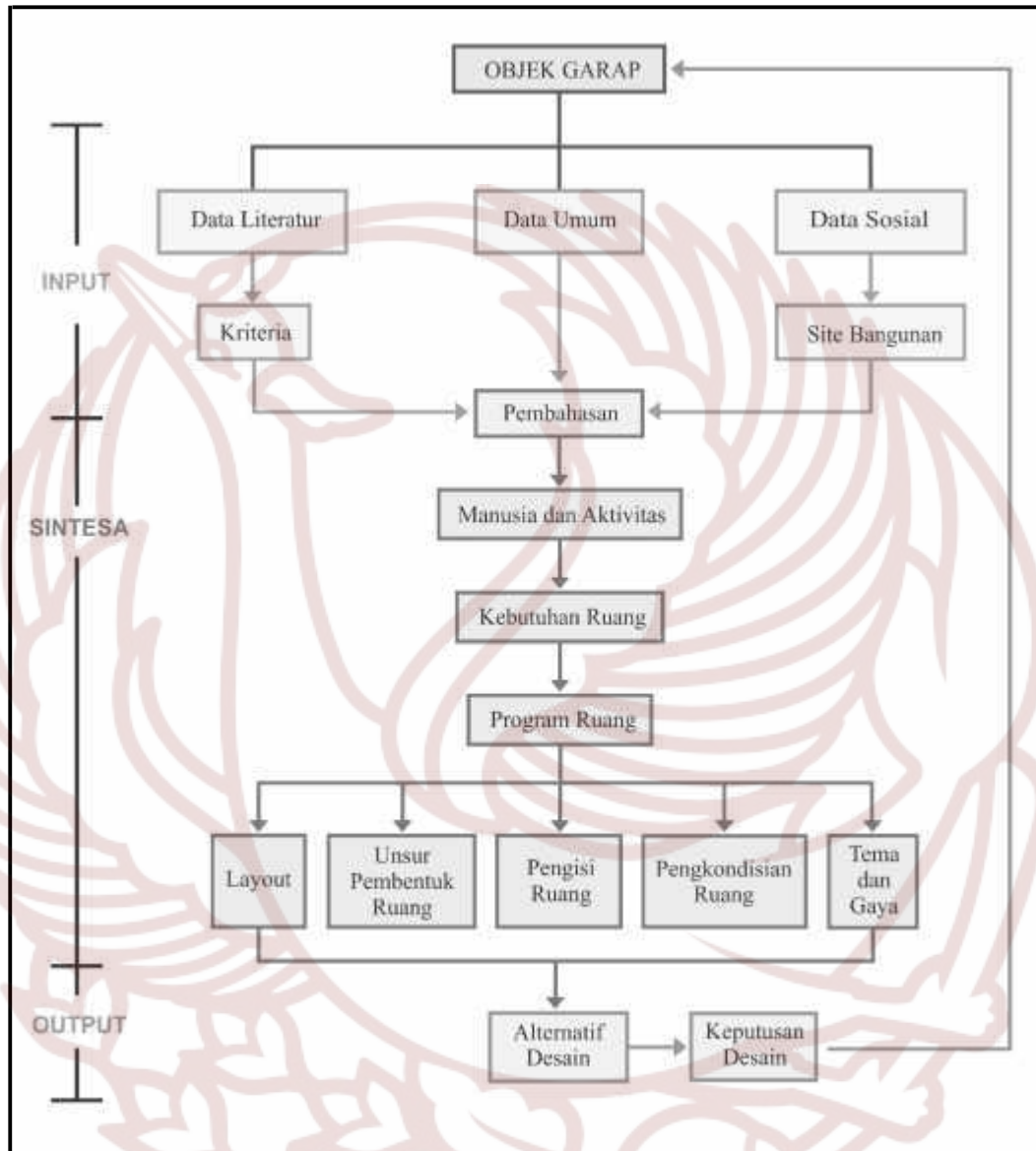
---

<sup>10</sup>PamudjiSuptandar, *Desain Interior: Pengantar merencana interior untuk mahasiswa desain dan arsitektu*, (Jakarta : Djambatan, 1999), hal.51.

beberapa kearifan lokal Kabupaten Klaten supaya lebih terarah dalam mewujudkan desain dan dapat menceminkan jati diri dari Kabupaten Klaten itu sendiri. Elemen kearifan lokal Kabupaten Klaten yang diadopsi pada perancangan ini adalah Candi Plaosan, lurik tuluh watu, apem pada upacara tradisi *Yaqowiyu*, dengan maksud agar perancangan tersebut dapat menunjukkan kearifan lokal yang dimiliki Kabupaten Klaten.

### **G. Metode Perancangan**

Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten merupakan perancangan yang diharapkan mampu mengenalkan potensi daerah Klaten yang belum begitu terekspos oleh masyarakat luas. Proses desain dalam perancangan ini melalui beberapa tahapan yaitu tahapan proses desain dan proses analisis alternatif desain terpilih. Tahapan proses desain pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten menggunakan tahapan proses desain menurut Pamudji Suptandar, tahapan tersebut dapat dilihat pada skema dibawah,



menemukan permasalahan desain dalam bentuk data. Data tersebut berupa data lisan, tulisan, maupun fisik. Tahap sintesa / analisis dilengkapi menjadi tiga data meliputi koleksi data, menemukan akar permasalahan desain, dan menyusun *programming*. Sementara itu, tahap *output* merupakan hasil olahan data dari *input* berdasarkan sintes / analisis yang kemudian dituangkan dalam ide desain berupa konsep desain dalam bentuk gambar kerja desain. Sejalan dengan hal tersebut data-data yang akan digunakan untuk mendukung perwujudan Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten di Klaten adalah data tertulis dan fakta sosial. Data tertulis berupa literatur tentang ergonomi, data tentang kerajinan dari setiap kecamatan di Kabupaten Klaten, internet, dan buku-buku penunjang merencana desain interior lainnya.

Fakta sosial berupa kondisi fisik Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten, yaitu berupa penekanan desain baru yang disesuaikan dengan tema dan gaya sehingga mampu menarik minat masyarakat khususnya wisatawan ataupun orang yang singgah sebentar di Klaten. Penerapan desain interior mengacu pada bentuk original yang mewakili antara Kabupaten Klaten yaitu dengan mengambil produk budaya kearifan lokal dari Kabupaten Klaten dan gaya eklektik sebagai acuan desain. Titik tolak perancangan diarahkan pada keselarasan dalam penataan ruang utama serta fasilitas pendukung lainnya sehingga dapat mewadahi fungsi di dalamnya. Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dan dipecahkan permasalahannya sehingga memunculkan beberapa alternatif desain yang akhirnya menghasilkan keputusan desain dari beberapa alternatif desain yang

ada. Teknik analisis menggunakan teknik interaktif. Keputusan desain meliputi:

1. Aktivitas Dalam Ruang.
2. Kebutuhan Ruang.
3. Hubungan Antar Ruang.
4. *Grouping* dan *Zoning* Ruang.
5. Sirkulasi.
6. Unsur Pembentuk Ruang (lantai, dinding, dan *ceiling*).
7. Unsur Pengisi Ruang (*furniture* dan *accessorist* ruang).
8. Pengkondisian Ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang).
9. Sistem Keamanan.
10. Perancangan Tema/Citra Suasana Ruang (bentuk original yang mencirikan Kota Klaten).
11. Lay Out.

*Output* yang berupa keputusan desain yang akan divisualkan dalam bentuk gambar kerja meliputi:

1. Gambar Denah *lay out*.
2. Gambar Rencana Lantai.
3. Gambar Rancana *Ceiling* dan Lampu.
4. Gambar Potongan Ruangan.
5. Gambar Detail Kontruksi.
6. Gambar *Furniture*.
7. Gambar Perspektif.



8. Maket atau animasi.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan dalam Perancangan Interior Museum Kota di Surakarta sebagai berikut :

BAB I berisi PENDAHULUAN yang di dalamnya memuat: Latar Belakang, Ide/Gagasan Perancangan, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Tinjauan Sumber Perancangan, Landasan Perancangan, Metode Perancangan, Sistematika Penulisan.

BAB II berisi DASAR PEMIKIRAN DESAIN yang di dalamnya memuat: Tinjauan Umum, Tinjauan Khusus.

BAB III berisi tentang TRANSFORMASI DESAIN yang di dalamnya memuat: tentan Tahapan Proses Desain dan Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

BAB V berisi KESIMPULAN yang di dalamnya memuat tentang kesimpulan dan saran yang menjelaskan tingkat capaian karya tugas akhir dalam mewujudkan tema dasar yang telah dirumuskan. Adapun saran berisi himbauan pengkarya baik kepada para mahasiswa maupun lembaga terkait.

## **BAB II**

### **DASAR PEMIKIRAN DESAIN**

#### **A. Tinjauan Umum (Data Literatur)**

##### **1. Pengertian atau Definisi**

Hal paling mendasar yang perlu diketahui adalah maksud dari judul atau topik yang diangkat, maka akan dijelaskan tiap kata berdasarkan beberapa sumber.

###### **a. Perancangan**

Suatu proses yang panjang serta tidak mudah dan lancar. Proses tersebut dimulai dari gagasan sampai terwujudnya gagasan menjadi tujuan awal. Dari sebuah titik awal (biasanya berupa loncatan ide), proses perancangan bergerak menuju perumusan ide (di masa depan) yang berupa desain.<sup>13</sup>

###### **b. Pusat**

Pokok pangkal atau yang jadi pempunan (berbagai urusan, hal dan sebagainya).<sup>14</sup>

###### **c. Oleh-Oleh**

Sesuatu yang dibawa dari bepergian atau buah tangan.<sup>15</sup>

###### **d. Kerajinan**

---

<sup>13</sup> Endy marlina, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. (Yogyakarta: Andi. 2008). Hal 2

<sup>14</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005).

<sup>15</sup> <https://kbbi.web.id/oleh-oleh>. Kamis, 30 April 2015, pukul 22:36 WIB.

Kerajinan adalah hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan (kerajinan tangan). Kerajinan yang dibuat biasanya terbuat dari berbagai bahan. Dari kerajinan ini menghasilkan hiasan atau benda seni maupun barang pakai. Biasanya istilah ini diterapkan untuk cara tradisional dalam membuat barang-barang.<sup>16</sup>

e. Khas

Khusus, teristimewa, yg tidak dimiliki daerah lain.<sup>17</sup>

f. Klaten

Kabupaten Klaten adalah sebuah Kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki berbagai kekayaan alam, kekayaan budaya, dan pariwisata. Secara geografis, Kabupaten Klaten terletak pada 110° 30' BT – 110° 45' BT dan 7° 30' LS – 7° 45' LS. Luas daerah Kabupaten Klaten 655,56 kilo meter persegi, yang terbagi dalam 5 (lima) Pembantu Bupati, 26 Kecamatan 391 Desa dan 10 kelurahan. Kabupaten Klaten berada diantara 3 kota besar, yaitu Kota Yogyakarta (30km), Kota Surakarta (36km), dan Kota Semarang (100km), dan telah dihubungkan dengan jalur transportasi yang cukup memadai.<sup>18</sup>

### Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten

<sup>16</sup> <https://benyaminrizal.wordpress.com/2014/09/01/pengertian-prakaryakerajinanrekayasapengolahan-dan-budidaya/>, Kamis, 30 April 2015, pukul 22:38 WIB.

<sup>17</sup> <https://www.artikata.com/arti-335021-khas.html>. Kamis, 30 April 2015, pukul 22:48 WIB.

<sup>18</sup> Laporan Akhir, *Kajian Prioritas Pengembangan Potensi Wilayah Kabupaten Klaten*. 2013 Hlm:IV-2.

Klaten merupakan sebuah area publik yang ingin memberi wadah terpusat untuk memperkenalkan Klaten lebih luas dengan menjual aneka kerajinan dan oleh-oleh khas Klaten. Bangunan ini dibangun dengan memperhatikan kearifan-kearifan lokal dan ekonomi kreatif masyarakat sekitar. Beberapa potensi yang ada di kabupaten Klaten dimanfaatkan dan mencari kearifan lokal dari kabupaten Klaten sehingga akan menjadi sebuah tema perancangan desainnya.

## **2. Tinjauan Teori**

Berdasarkan sifat, jenis dan fungsi fasilitas dalam Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten, maka secara umum fasilitas-fasilitas tersebut masuk dalam kategori perancangan pusat perbelanjaan dan restaurant (cafe), berikut penjelasan tinjauan untuk masing-masing kategori tersebut.

### **a. Tinjauan Pusat Perbelanjaan**

Tujuan dari pusat perbelanjaan selain menghasilkan keuntungan bagi pemiliknya ada juga tujuan lainnya diantaranya adanya kegiatan jual beli atau pertukaran barang dan jasa dan dapat berfungsi juga sebagai tempat berkumpul dan berekreasi.<sup>19</sup>

Perancangan sebuah pusat perbelanjaan merupakan suatu kegiatan yang sangat kompleks berhubungan dengan berbagai aspek yang secara keseluruhan akan menentukan daya tarik sebuah pusat perbelanjaan terhadap

---

<sup>19</sup> Endy marlina, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. (Yogyakarta: Andi Offset. 2008). Hal 205.

pengunjung. Tampilan bangunan komersial harus dirancang semenarik mungkin sesuai dengan *image* bangunan yang akan direncanakan. Faktor-faktor lain yang harus diperhatikan dalam perancangan pusat perbelanjaan antara lain pemilihan *site* dan perilaku pengguna pusat perbelanjaan.<sup>20</sup>

Rata-rata waktu yang digunakan oleh seseorang atau kelompok orang untuk berbelanja adalah dua jam.<sup>21</sup> Apabila waktu yang dibutuhkan lebih lama maka pengunjung akan merasakan kelelahan dan memerlukan fasilitas istirahat. Untuk menaggulangi permasalahan tersebut ada sebuah penyelesaian diataranya menyediakan tempat duduk, pemilihan bahan untuk lantai dipilih bahan yang tidak terlalu licin sehingga nyaman dan tidak membahayakan, memberikan variasi pada desain interiornya agar tidak membosankan.

Strategi tata display merupakan upaya produsen untuk mengelompokkan produk sesuai dengan jenisnya serta menyesuaikan harga dengan produknya. strategi penataan display multak diperlukan agar konsumen memperoleh kesan bahwa barang yang tersedia selalu baru, baik dan menarik untuk dibeli oleh konsumen. Hal ini akan mempermudah proses selanjutnya bagi konsumen sebagai alat promosi dengan memberikan informasi pada orang-orang di sekitarnya. Tata display produk bagi seorang desainer interior adalah cara menyampaikan stimulasi desain, filosofi produk

---

<sup>20</sup> Endy marlina, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. (Yogyakarta: Andi Offset. 2008). Hal 206.

<sup>21</sup> Endy marlina, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. (Yogyakarta: Andi Offset. 2008). Hal 210.



dan kekuatannya, serta identitas dari ruang pajang produk tersebut.<sup>22</sup>

Pembangunan area publik harus didasari pada pertimbangan secara menyeluruh, penyediaan sarana dan prasarana belum menjadi jaminan keberhasilan. Perencanaan desain yang matang khususnya pada substansi pemrograman desain yang meliputi faktor manusia (*human factor*), faktor fisik (*physical factor*) dan faktor lainnya<sup>23</sup>. Kebutuhan dan keinginan masyarakat terus mengalami perubahan searah dengan perkembangan lingkungan, tingkat pendapatan, referensi, dan gaya hidup masyarakatnya, hal tersebut menjadikan permasalahan semakin rumit dan beragam sehingga dalam sebuah perencanaan perlu menggunakan pendekatan pemecahan desain untuk menghasilkan keputusan desain yang baik. Untuk menunjang pertimbangan dalam melakukan sebuah proses desain area penjualan maka perlu dilakukan pendekatan guna mendapatkan sebuah rancangan yang sesuai dengan kebutuhan, maka diarahkan pada tinjauan tentang pola sirkulasi dan penataan sebagai berikut:<sup>24</sup>

#### 1) Sistem Sirkulasi

Sistem sirkulasi berkait erat dengan tingkat aksesibilitas, jalur sirkulasi harus dirancang secara hierarkis, artinya secara jelas perencanaan

---

<sup>22</sup> Ahmad Fajar Ariyanto, Modul Mata Kuliah Deesain Interior II, (Program Studi Desain Interior ISI Surakarta, 2013), Hal. 10.

<sup>23</sup> Ahmad Fajar Ariyanto, Modul Mata Kuliah Deesain Interior II, (Program Studi Desain Interior ISI Surakarta, 2013), Hal. 17.

<sup>24</sup> Ahmad Fajar Ariyanto, Modul Mata Kuliah Deesain Interior II, (Program Studi Desain Interior ISI Surakarta, 2013), Hal. 18.

sirkulasi dapat memisahkan jalur sirkulasi pengguna berdasarkan sifat dan jenis aktifitasnya. Jalur sirkulasi yang baik adalah jalur yang terbebas dari adanya sirkulasi silang (*cross circulation*). Sirkulasi dalam pasar terdiri atas sirkulasi manusia (pengunjung dan pedagang) dan sirkulasi barang (komoditi maupun sampah). Berdasarkan kondisi *existing* maka perlu perencanaan sirkulasi dengan menyediakan simpul-simpul sirkulasi pada jalur yang panjang. Jalur-jalur sirkulasi harus dirancang agar pengunjung bisa menikmati suasana pasar dan menciptakan tapak sirkulasi yang jelas. Tapak sirkulasi yang jelas akan mengoptimalkan proporsi luas ruang yang dapat dijual (*saleable area*). Kriteria fungsional dalam perbaikan sirkulasi dalam perencanaan ini adalah jalur sirkulasi dapat dioptimalkan dengan penerapan sistem *double loaded* (pelayanan dalam dua sisi), luas *saleable area* minimum 65% dari luas keseluruhan bangunan, Lebar jalur sirkulasi minimal bisa dilewati dua orang dan maksimal 30 % dari jumlah lebar kios yang diapitnya.

## 2) Sistem Display

Sistem display adalah faktor penting dan memiliki pengaruh terhadap peningkatan ratio penjualan. Beberapa penelitian di Amerika pernah mempelajari pengaruh display/sistem pajangan pada penjualan bahwa 87% pengunjung yang berbelanja terpengaruh membeli karena

adanya dorongan spontan terhadap barang yang display secara menarik.<sup>25</sup>

Tujuan perancangan sistem display adalah untuk menentukan desain display yang fungsional, efisien dan efektif sehingga mendukung terciptanya pengalaman ruang yang menarik bagi pengunjung pasar. Kriteria fungsional perancangan display adalah desain display secara fungsional dapat mendukung aktifitas perdagangan, mudah dalam perawatan, kuat, awet, aman dan bentuk display mencirikan lokalitas. Sistem display dirancang agar komoditi dapat menjadi atraksi visual yang menarik. Sistem display diarahkan pada rancangan dengan sisten terbuka sehingga menciptakan suasana interaksi sosiokultural bagi pelaku aktifitas didalamnya.

### 3) Perancangan Layout

*Layout* dalam perencanaan interior berkaitan dengan jalur sirkulasi dan kenikmatan bagi pengunjung maupun individu yang berkepentingan dengan aktifitas di dalamnya. *Layout* ruang maupun display sangat bergantung pada jenis produk, jasa yang dikelola dan bentuk pelayanannya. David Mund menjelaskan bahwa *layout* hendaknya disusun menurut sifat *display* atau cara memajangnya. Tentukan jika suatu rancangan terbuka diperlukan untuk memisahkan bagian-bagian pada *display* dan kelompok yang menarik atau komposisi-komposisi tersendiri,

---

<sup>25</sup> Ahmad Fajar Ariyanto, Modul Mata Kuliah Deesain Interior II, (Program Studi Desain Interior ISI Surakarta, 2013), Hal.10.

sedangkan dasar-dasar perancangan *layout* pada area penjualan adalah sebagai berikut,<sup>26</sup>

a) *Maze* ( Simpang Siur)

Pola rancangan ini dikembangkan untuk membuat pengunjung berkeliling area penjualan dahulu untuk menemukan barang yang diinginkan. Penentang bentuk ini menganggapnya membingungkan dan membuat pengunjung yang potensial enggan. Rancangan interior toko serba ada seringkali menerapkan konsep ini dalam mengatur tata letak produk dan hubungan antar departemen.

b) *Grid* ( Baris dan Kolom)

Pola rancangan atas dasar manfaat untuk memastikan kemudahan aliran pembeli dalam area penjualan. Keunggulannya adalah memberikan rasio tertinggi penjualan per ruang yang tidak digunakan penjualan. Karena rancangan ini menekankan pada manfaat ruang, maka bentuk ini tidak akan terlalu berhasil untuk memaksimalkan daya tarik, tetapi memberikan kemudahan pengunjung untuk mendatangi semua bagian penjualan dan memungkinkan koordinasi antar departemen dengan jelas.

c) Bentuk Bebas

Bentuk ini memungkinkan fleksibilitas maksimum dalam tata letak

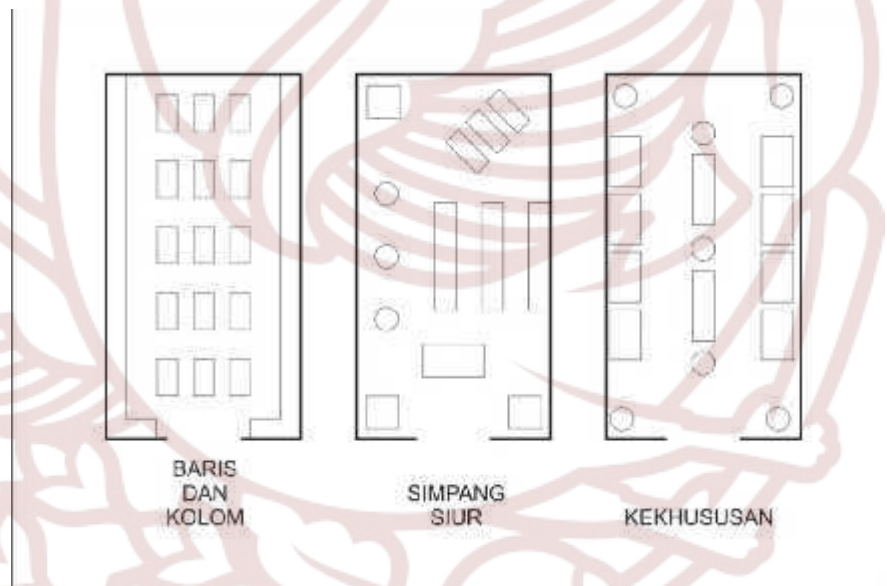
---

<sup>26</sup> David Mund, *Shops: A Manual Planning and Design* (New York: F.W. Dogde Corporation, 1981) hal. 186-187.

area penjualan, dapat secara efektif menonjolkan barang dengan imbuhan harga tinggi, dan dapat memajang barang sedemikian rupa sehingga menampilkan kelebihanannya. Bentuk ini juga mempunyai beberapa kekurangan seperti yang ada pada bentuk maze karena mengurangi kemudahan melewati semua area penjualan.

d) *Specialty* (Kekhususan)

Tata letak jenis ini adalah bentuk yang paling akrab, tetapi membutuhkan jumlah tenaga kerja terbanyak.



Gambar 1 . Bentuk Utama *Layout* Penjualan  
(David Mund, 1981,hal.186-187 dalam Ahmad Fajar<sup>27</sup>)

<sup>27</sup> Ahmad Fajar Ariyanto, Modul Mata Kuliah Deesain Interior II, Program Studi Desain Interior ISI Surakarta, 2013



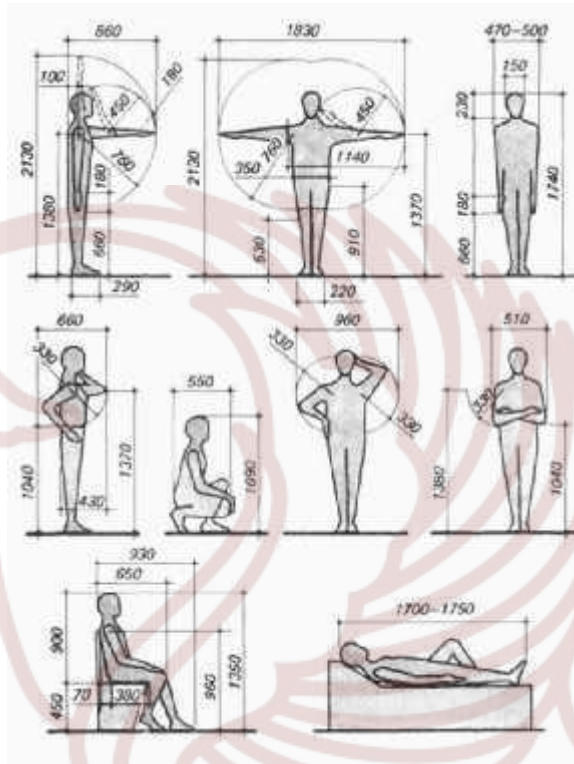
## **b. Tinjauan Ergonomi Fasilitas Perbelanjaan**

Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari tentang terapan yang berusaha untuk menyelaraskan pekerja dengan lingkungan kerjanya atau sebaliknya, dengan tercapainya produktifitas dan efisiensi yang setinggi-tingginya melalui pemanfaatan manusia secara optimal. Sedangkan sasaran ergonomis adalah tenaga kerja dapat mencapai prestasi kerja yang produktif tetapi dalam suasana yang aman dan nyaman.

Data matrik tersebut digunakan sebagai pendekatan penyediaan luasan gerak yang dibutuhkan dalam aktifitas manusia didalam ruang, penyediaan perabot sesuai dengan jangkauan standar manusia, orientasi visual, faktor-faktor yang menyangkut kenyamanan gerak aktifitas dalam berbagai kondisi. Ruang interior dirancang sebagai sarana manusia bergerak, beraktifitas dan beristirahat. Oleh karena itu antara bentuk dan dimensi ruang interior harus cocok dengan dimensi tubuh. Kecocokan ini dapat bersifat statis ketika kita duduk dikursi, bersandar pada partisi atau beristirahat disebuah ruang. Kecocokan dapat pula bersifat dinamis seperti ketika manusia memasuki ruang utama sebuah bangunan, menaiki anak tangga atau melintasi kios-kios, dan *interroom* sebuah bangunan. Kecocokan dapat pula bersifat sosial apabila terjadi interaksi antara sesama pengguna bangunan, kebutuhan jarak sosial harus dapat dikendalikan agar tidak terjadi penumpukan matrik yang berakibat ketidaknyamanan dalam melakukan aktifitas.

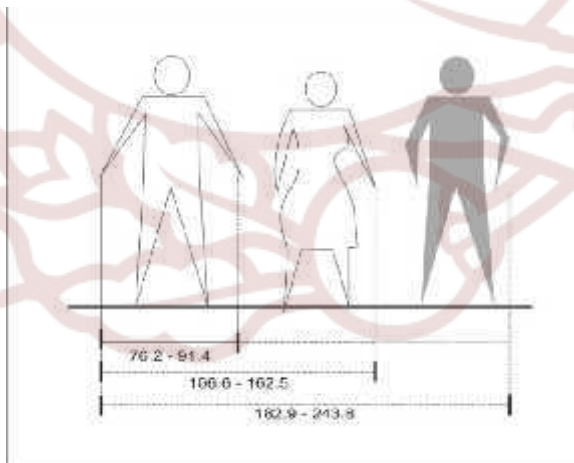
## 1. Pendekatan Ergonomi Area Sirkulasi

Area sirkulasi berkaitan erat dengan dimensi jarak sosial, selain dimensi yang bersifat fisik, area sirkulasi juga harus mempertimbangkan dimensi psikologis. Ruang juga dapat mempunyai karakteristik yang dapat dirasakan, didengar, dicium aromanya dan dirasakan temperaturnya. Luasan gerak manusia menjadi syarat penting dalam perencanaan fasilitas dalam interior. Dalam tahap grouping dan zoning area sirkulasi untuk pendistribusian barang dipisahkan dengan area sirkulasi calon pembeli, meskipun dalam kenyataannya sulit untuk dihidari namun perhatian penting terhadap jarak sirkulasi pendistribusian barang sudah direncanakan sejak awal. Pemisahan tersebut juga berdampak pada dimensi psikologis, bau menyengat dari sampah dijauhkan dari zona aktifitas utama, area distribusi barang dengan frekuensi kegiatan yang tinggi sehingga mempengaruhi temperatur suhu ruang dipisahkan dengan zona aktifitas utama.



Gambar 2. Kebutuhan luasan gerak manusia dalam berbagai kemungkinan posisi aktifitas didalam interior.

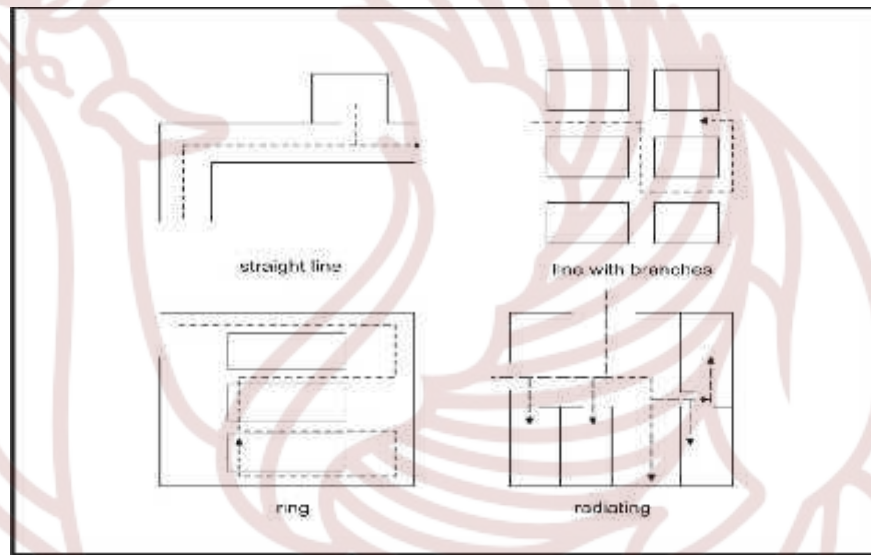
(Ahmad Fajar, Modul Mata Kuliah Deesain Interior II, Hal. 25)



Gambar 3. Kebutuhan zona jarak sirkulasi dan jarak sosial pengguna fasilitas.

(Ahmad Fajar, Modul Mata Kuliah Deesain Interior II, Hal. 25)

Sirkulasi pada area penjualan menurut pendapat David Mund terdapat 3 (tiga) jenis sirkulasi yaitu sirkulasi untuk calon pembeli, pedagang, dan barang. Berikut penjelasan beberapa jenis pola rute sirkulasi menurut John F Pile<sup>28</sup>,



Gambar 4. Jenis Pola Sirkulasi

(Ahmad Fajar, Modul Mata Kuliah Deesain Interior II, Hal. 26)

Daerah sirkulasi berkaitan erat dengan kebutuhan atau kelangsungan kegiatan, dengan demikian jarak sirkulasi terpendek akan memberikan gerak terhemat pada kegiatan manusia. Kriteria dalam menentukan sirkulasi antara lain, rute yang logis, dapat menunjukkan arah sendiri tanpa penunjuk arah, jarak sedekat-dekatnya dan terbebas dari hambatan persilangan. John F Pile menjelaskan bahwa terdapat beberapa alternatif pola rute sirkulasi yaitu,

<sup>28</sup> John F Pile, *Interior Design* (New York: Harry N .Abrams. Inc, 1995) hal.168.

- a) Pola Garis Lurus (*straight line*), adalah pola sirkulasi dengan rute langsung dari akses point ke tujuan akhir sirkulasi (*one way route*).
- b) Pola Garis Bercabang (*line with branches*) adalah sirkulasi langsung dengan memberikan akses pada alternatif cabang.
- c) Pola Radiasi (*radiating circulation*), sirkulasi alternatif dengan arah keluar dari pusat akses point.
- d) Pola Cincin (*ring circulation*) adalah sirkulasi melingkar ke ruang-ruang dan kembali ke titik awal.

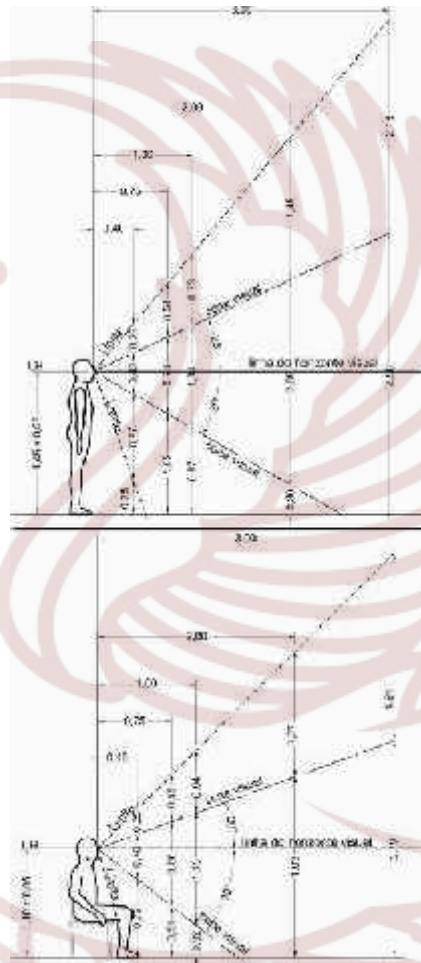
## 2. Pendekatan Ergonomi Tata Letak Display

Sebelum menentukan perhitungan luasan matrik ergonomi pada ruang display, terlebih dahulu diperjelas sistem pelayanan pada area penjualan. David Mund menjelaskan bahwa jenis pelayanan pada area penjualan terdapat 3 (tiga) macam yaitu,

- a) Swalayan (*self service*)
- b) Semi Swalayan atau memilih sendiri (*self selection*)
- c) Dilayani Pedagang

Produk yang dijual pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten adalah aneka makanan ringan dan kerajinan, calon pembeli biasanya memilih sendiri makanan atau kerajinan yang akan dibeli, selanjutnya terdapat kemungkinan permintaan pelayanan yang lain misalnya *wrapping* atau pengepakan dalam bentuk parcel untuk oleh-oleh. Dalam interaksi antara pedagang dengan calon pembeli tersebut





display yang akan digunakan, beberapa jenis sistem display pada area penjualan adalah sebagai berikut,

a) Sistem Tempel

Sistem ini merupakan penyajian dua dimensional, dengan cara menempelkan produk pada panil atau sejenisnya. Keuntungan dari sistem ini adalah efisiensi ruang tapi kurang menarik pesan promosinya karena produk terlihat datar.

b) Sistem Gantung

Sistem ini menggunakan alat bantu berupa penggantung (*hanger/hook*) untuk menampilkan produk, kekurangan sistem ini adalah kurang rapi dalam penataannya.

c) Sistem *Island Display*

Produk andalan sebagai point of interest sangat tepat ditempatkan pada sistem jenis ini, karena posisinya sentris dan pengunjung dapat melihat secara langsung. Penataan sistem ini dengan merencanakan beberapa island (*rute point*) yang strategis untuk menampilkan produk.

d) Sistem *Showcase*

Beberapa jenis sistem *showcase* adalah *Table Fixture* yaitu display yang memperhitungkan keamanan barang khususnya barang yang perlu temperature atau perlakuan khusus. *Case Fixture* adalah rak terbuka sebagai wadah produk dan dianjurkan pada sistem ini dapat



### c. Tinjauan *Cafe*

Kata *cafe* berasal dari bahasa perancis yaitu *cafe* yang berarti *coffee* dan dalam bahasa Indonesia berarti kopi atau *coffeehouse* dalam bahasa Indonesia kedai kopi, maka pengertian *cafe* adalah sebagai tempat untuk mendapatkan minuman kopi dan sebagai tempat bersantai meminum kopi. Seiring dengan berkembangnya zaman, *cafe* memiliki fungsi lain sesuai dengan pemikirandan kebutuhan setiap individunya.<sup>30</sup>

#### 1. Fungsi dan tujuan *Cafe*

Fungsi dari *Cafe* adalah sebuah tempat yang bersifat komersial, menjual kopi dan makanan pendukung lain, melayani masyarakat umum dan cermin pertumbuhan peradaban umat manusia yang bertujuan untuk mencari kenikmatan dan kesenangan untuk meminum kopi dalam kesenggangan waktu sendiri atau berkumpul dengan orang lain yang digunakan ditengah kesibukan pekerjaan.

#### 2. Klasifikasi jenis kegiatan pada *Cafe*

##### a) Konsumsi

Pengunjung sebagai pelaku konsumen yang datang karena membutuhkan produk yang dijual pada tempat tersebut.

##### b) Rekreasi

---

<sup>30</sup> <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2012-2-00012-DI%20Bab2001.pdf>. Diakses, Rabu 27 Des 2017, 13.43 WIB. Hal. 25.

Mengandung arti untuk dinikmati, yang mana merupakan kegiatan yang menimbulkan kesegaran dan tidak menimbulkan konsentrasi.

c) Pendidikan

Kegiatan ini lebih ditekankan pada maksud kedatangan pengunjung untuk pertemuan bisnis atau kolega perusahaannya.

3. Klasifikasi jenis aktifitas *Cafe*

a) Aspek pengunjung

- (1) Pengunjung yang datang dan langsung memesan hidangan.
- (2) Pengunjung yang telah memesan, membayar produk yang dipesan.
- (3) Pengunjung yang telah membayar, menunggu hidangan disiapkan.
- (4) Pengunjung yang telah mendapat hidangan, mendapati tempat duduk mereka.

b) Aspek penunjang kinerja pegawai

- (1) Pegawai melayani pengunjung yang memesan hidangan.
- (2) Pegawai melayani pengunjung yang membayar hidangan.
- (3) Pegawai meracik dan menyiapkan hidangan yang dipesan.

c) Aspek pegawai

- (1) Pegawai membuat laporan harian, mingguan, bulanan dan tahunan pengeluaran dan pendapatan kafe.
- (2) Pegawai mengadakan rapat rutin untuk kinerja kafe.
- (3) Pegawai mengadakan pergantian jadwal pekerja.



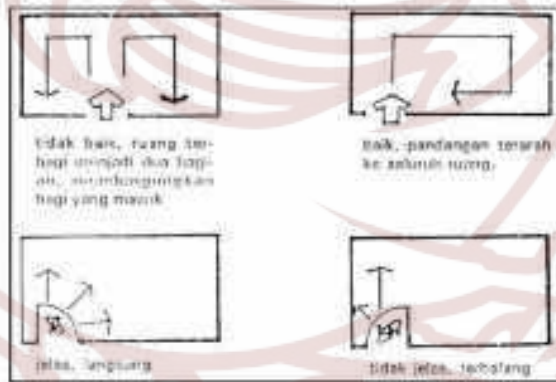
#### 4. Persyaratan Khusus Kafe

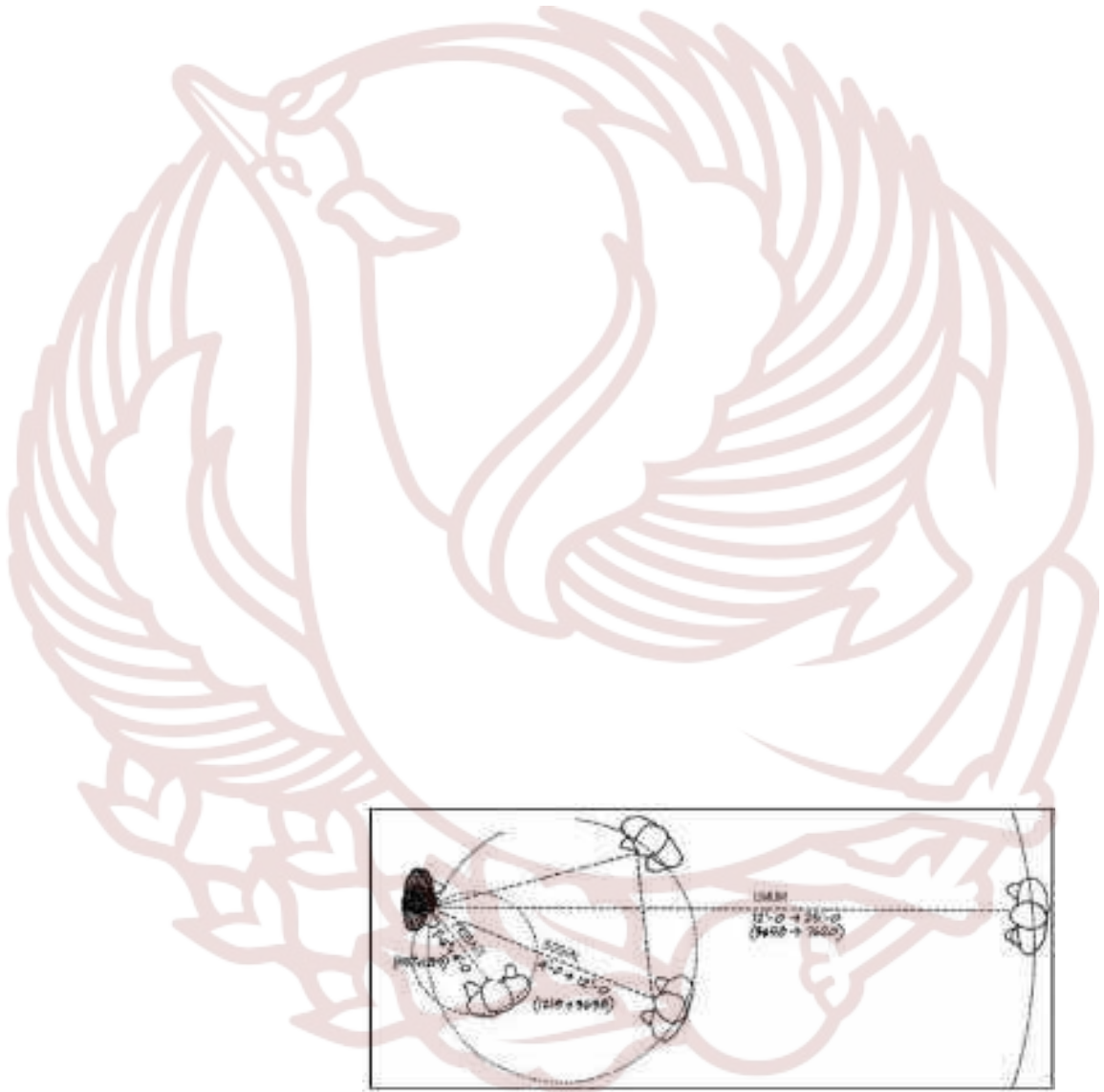
##### a) Elemen Interior Kafe

- (1) Lantai, harus fungsional dan dekoratif dimana menggambarkan kenyamanan, hangat dan tenang yang diharapkan dan kebersihan menjadi pertimbangan.
- (2) Dinding, untuk memberikan kesan formal maka diperlukan perancangan yang stabil, akurat dan simetris yang dapat diperbaiki dengan tekstur halus. Sedangkan pola, tekstur dan warna yang kuat akan memberikan kesan aktif dan mengundang perhatian pengunjung. Beberapa bahan yang dapat digunakan untuk pengaplikasian dinding yaitu batu bata, kayu, *yumen board*, dan *gypsum board*.
- (3) Jendela, perlu adanya perhatian terhadap efek pencahayaan alami, masuknya sinar dari luar, perawatan, keamanan dan berkurangnya privasi pengunjung pada *shop front view*.
- (4) *Ceiling*, menggunakan material yang mudah dibersihkan, tidak mudah terbakar, pemilihannya sesuai konsep dan memiliki jangka waktu yang lama, minimal 5 tahun.

##### b) Sirkulasi Ruang

- (1) Sirkulasi linear, terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan diarahkan ke satu tujuan dengan satu jalan dan harus melewati jalan tersebut.





d) Sistem pelayanan Cafe

(1) *Self Service*. Dimana pengunjung melakukan pelayanan bagi dirinya sendiri. Pengunjung datang kemudian mengambil makanan dan minuman yang mereka inginkan kemudian menuju ke kasir dan membayar makanan mereka lalu duduk di tempat yang telah disediakan.

(2) *Waiter of Waitress Service to Table*. Pengunjung datang lalu duduk pada kursi yang telah disediakan, kemudian pramusaji akan melayani mereka, mengantar menu dan makanan hingga membayar ke kasir, sehingga orang tidak perlu beranjak dari kursinya.

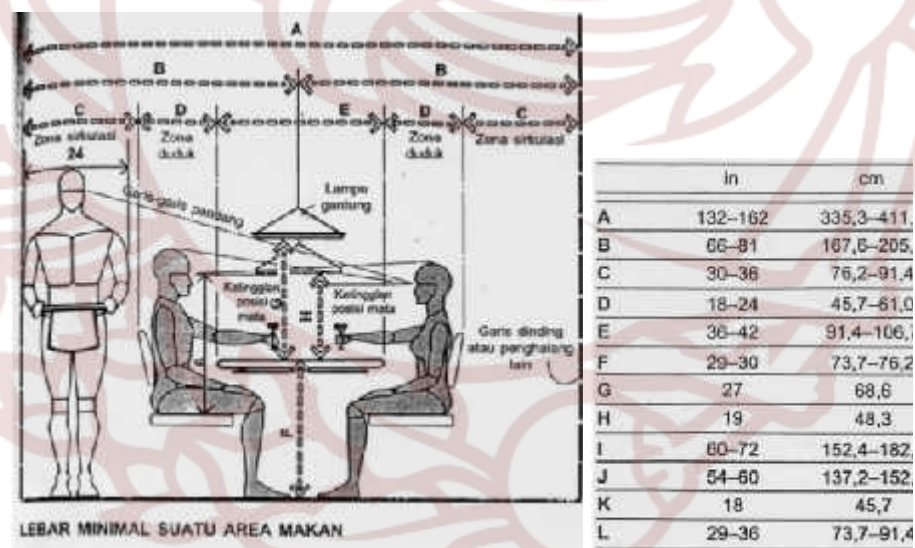
(3) *Counter Service*. Dimana terdapat area khusus yang terdapat display makanan yang ada, biasanya digunakan untuk pelayanan yang cepat dan service tidak formal.

(4) *Automatic Vending Menggunakan mesin otomatis*. Pengunjung memasukkan koin lalu dari mesin keluar makanan yang dipilihnya.

Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari tentang terapan yang berusaha untuk menyelaraskan pekerja dengan lingkungan kerjanya atau sebaliknya, dengan tercapainya produktifitas dan efisiensi yang setinggi-tingginya melalui pemanfaatan manusia secara optimal. Sedangkan sasaran ergonomis adalah tenaga kerja dapat mencapai prestasi kerja yang produktif

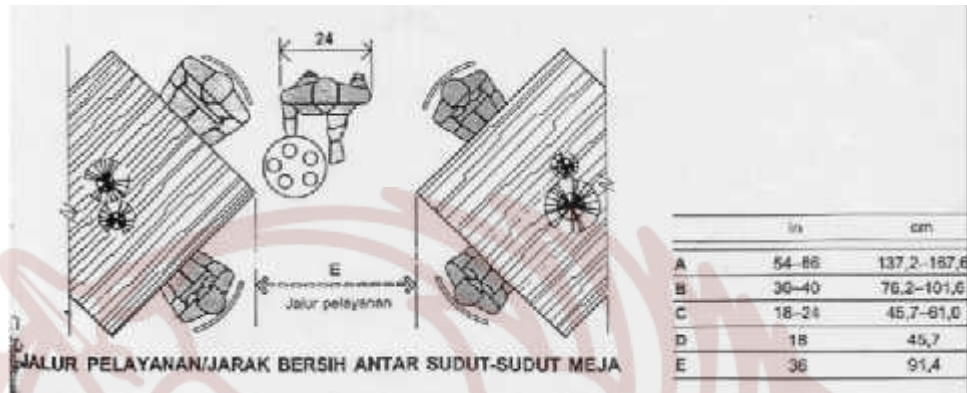
tetapi dalam suasana yang aman dan nyaman.

Data matrik tersebut digunakan sebagai pendekatan penyediaan luasan gerak yang dibutuhkan dalam aktifitas manusia didalam ruang, penyediaan perabot sesuai dengan jangkauan standar manusia, orientasi visual, faktor-faktor yang menyangkut kenyamanan gerak aktifitas dalam berbagai kondisi. Ruang interior dirancang sebagai sarana manusia bergerak, beraktifitas dan beristirahat. Oleh karena itu antara bentuk dan dimensi ruang interior harus cocok dengan dimensi tubuh. Berikut adalah tinjauan ergonomi pada area cafe:

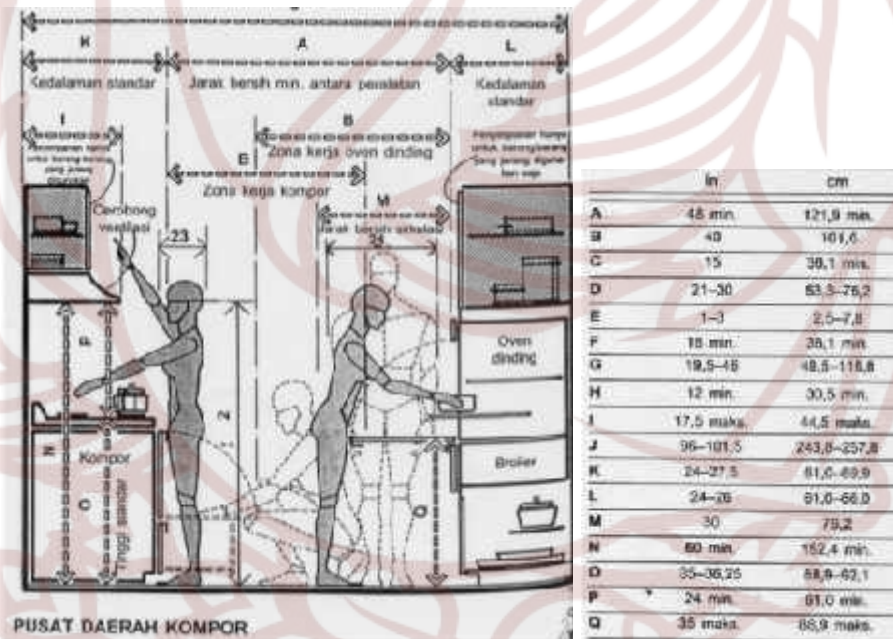


Gambar 9. Lebar Minimal Area Makan  
(Sumber: *Human Dimension*, hlm 147)

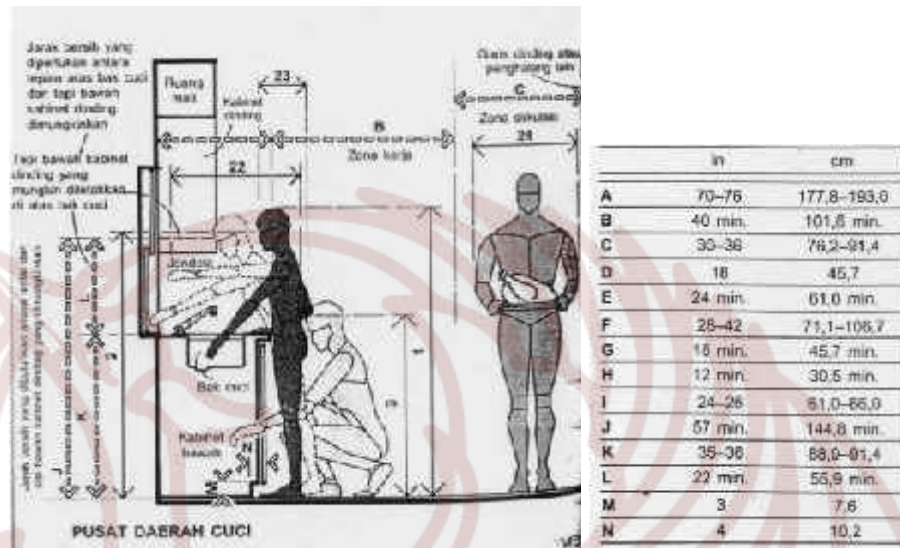




Gambar 10. Jarak Bersih Sirkulasi 1 Orang  
(Sumber: *Human Dimension*, hlm 229)



Gambar 11. Jarak Area Kerja Dapur  
(Sumber: *Human Dimension*, hlm 162)



Gambar 12. Jarak Area Cuci  
(Sumber: *Human Dimension*, hlm 160)

#### d. Tinjauan *Reflexology* pada Spa (*Solus Per Aqua*)

##### 1) Sejarah *Reflexology*

*Reflexology* adalah ilmu yang mempelajari saraf/urat yang di luar sadar kita atau gerak saraf tanpa perintah. Misalnya urat-urat jantung, urat pernafasan, dan lainlain. Sehingga ilmu *Reflexology* dilakukan dalam pemijatan pada titik – titik syaraf dan aliran darah sehingga memiliki manfaat mengembalikan kesehatan.

*Reflexology* sudah ada semenjak ribuan tahun lalu di zaman peradaban Mesir kuno, namun hingga abad 19 belum ada perkembangan yang berarti hingga seorang wanita bernama Eunice Ingham mengembangkan ilmu ini. Eunice Ingham lahir di South Dakota pada tahun 1889, seorang fisioterapis yang bekerja pada Dr Joe Shelby Riley.

Dr Riley merupakan kolega Dr Fitzgerald salah seorang ilmuwan yang telah mengenalkan *Zona Therapy*, sebuah teori yang menyatakan tubuh manusia terbagi beberapa zona dimana satu bagian tubuh terhubung dengan bagian tubuh yang lain. Eunice Ingham meneliti dan mengembangkan terapi Zona pada tahun 1930-an. Meluangkan waktu berjam-jam setiap harinya untuk mencari hubungan setiap titik pada kaki dengan anatomi tubuh lainnya. Mulai mencoba pada kaki orang-orang lain menggunakan jempol dan jari-jari untuk menekan seperti orang memijat.

*Treatment* yang telah dilakukannya ada manfaat yang didapat, oleh karena itu Eunice berencana menulis sebuah buku dan akan keliling Amerika untuk mengenalkan hal ini lewat seminar kesehatan. Lewat perjalanan penelitian yang panjang pada akhirnya terbitlah buku pertama Eunice yang berjudul *Stories The Feet Can Tell* pada tahun 1938. Eunice Ingham terus melakukan perjalanan dibelahan dunia lainnya untuk mengenalkan terapinya dalam seminar-seminar kesehatan, kepada praktisi kesehatan lainnya hingga beberapa tahun kemudian bergabung dengan saudaranya Dwight Byers dimana Dwight bertugas yang melakukan seminar pelatihan dan mendirikan *International of Reflexology* untuk melindungi hak tulisan original Eunice Ingham diseluruh dunia. Eunice Ingham meninggal dunia pada usia 85 tahun pada Desember 1974. Seluruh hidupnya didedikasikan untuk membantu orang lain dan punya komitmen kuat untuk mengenalkan manfaat *Reflexology*. Sebenarnya ada

ahli lain yang turut mengembangkan *Reflexology*, namun Eunice memang paling fenomenal mengembangkan ilmu *Reflexology* modern seperti yang dikenal saat ini. Jadi sudah selayaknya beliau mendapat gelar kehormatan “*Mother of Reflexology*”.<sup>31</sup>

2) Tinjauan tata udara dan suara pada ruang

a) Tata udara

Untuk menimbulkan kesan nyaman dan rileks, dapat menggunakan penghawaan alami ataupun buatan.

b) Tata suara

Untuk ruang perawatan diperlukan ketenangan dalam pencapaian rileksasi. Dibutuhkan ruangan yang kedap suara bising.

c) Tata cahaya

System pencahayaan dapat berupa pencahayaan alami atau buatan dengan memperhatikan kuantitas cahaya yang sesuai dengan kebutuhan manusia didalamnya.

d) Sistem komunikasi

Digunakan untuk system komunikasi pemanggilan antrian atau untuk memunculkan suara-suara yang dapat menimbulkan kesan rileks.

e) Sistem proteksi kebakaran

Dapat menggunakan system fire protection pada tiap ruangnya.

---

<sup>31</sup> <https://library.binus.ac.id/eColls/2014-2-00419-DI%20Bab2001.pdf>. diakses Kamis 4 Mei 2017, 04:36 WIB. Hal. 15.



### 3) Jenis-jenis *Reflexsologi*

*Reflexology* yang berasal dari China. Menggunakan teknik pemijatan yang cukup kuat pada titik-titik syaraf tertentu. Biasanya, syaraf tangan dan kaki yang dipijat. Media pemijatannya dengan benda khusus yang terbuat dari kayu, plastik, atau karet. Pijat refleksi dipercaya menjadi media penyembuh berbagai penyakit.<sup>32</sup> Macam -macam refleksi antara lain:

#### a) Refleksi Tangan

Tangan adalah anggota gerak tubuh selain kaki yang sering digunakan dalam penyembuhan melalui pemijatan refleksi. Refleksi tangan adalah salah satu terapi penyembuhan penyakit. Hal ini disebabkan di tangan banyak sekali titik – titik terapi yang dapat digunakan untuk memulihkan kondisi tubuh dan mengusir penyakit yang masuk ke dalam tubuh. Titik terapi yang banyak terdapat pada tangan anatara lain dapat digunakan untuk menanggulangi hepatitis.

#### b) Refleksi Kaki

Refleksi kaki yang memiliki titik-titik tertentu di telapak kaki yang berjumlah 70 yang menurut teori reflexyology berhubungan erat dengan seluruh anggota tubuh seperti usus, lambung, hati, ginjal, pankreas dan jantung. Pijitan pada kaki kanan berhubungan dengan

---

<sup>32</sup> <https://library.binus.ac.id/eColls/2014-2-00419-DI%20Bab2001.pdf>. diakses Kamis 4 Mei 2017, 04:36 WIB. Hal. 47.



tubuh bagian kanan, sedangkan kaki kiri berhubungan dengan tubuh bagian kiri. Misalnya ujung-ujung jari kaki berkaitan dengan kepala dan leher, telapak kaki bagian atas dengan dada dan paru-paru, telapak kaki bagian tengah dengan kepala dan leher, Telapak kaki bagian tengah dengan organ-organ dalam serta tumit dengan saraf dan panggul. Apabila ada gangguan di organ-organ tertentu, Pijitan di titik yang berhubungan dengan organ-organ tersebut akan menimbulkan rasa sakit.

#### **e. Tinjauan Lobby**

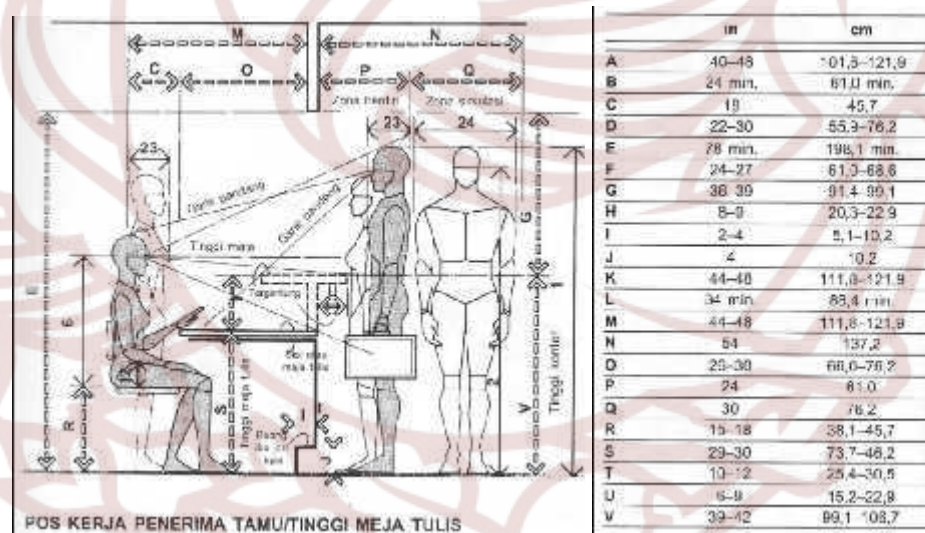
Lobby adalah ruang teras di dekat pintu masuk (hotel, bioskop, gedung perkantoran, dan lainnya). Lobby biasanya dilengkapi dengan berbagai meja dan kursi yang berfungsi sebagai ruang duduk atau ruang tunggu. Kata lobby digunakan pada tahun 1640 yang berarti ruangan masuk yang besar dalam gedung umum. Lobby adalah tempat pusat aktivitas para tamu. Di tempat ini tamu melakukan check in, meminta informasi, membayar rekening tamu dan juga bersosialisasi dengan tamu lainnya.<sup>33</sup>

Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari tentang terapan yang berusaha untuk menyelaraskan pekerja dengan lingkungan kerjanya atau sebaliknya, dengan tercapainya produktifitas dan efisiensi yang setinggi-tingginya melalui pemanfaatan manusia secara optimal. Sedangkan sasaran

---

<sup>33</sup> <https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2014-1-00980-DI%20Bab2001.pdf> diakses tanggal 6 september 2016 pukul 23:30 WIB.

ergonomis adalah tenaga kerja dapat mencapai prestasi kerja yang produktif tetapi dalam suasana yang aman dan nyaman. Data matrik tersebut digunakan sebagai pendekatan penyediaan luasan gerak yang dibutuhkan dalam aktifitas manusia didalam ruang, penyediaan perabot sesuai dengan jangkauan standar manusia, orientasi visual, faktor-faktor yang menyangkut kenyamanan gerak aktifitas dalam berbagai kondisi. Ruang interior dirancang sebagai sarana manusia bergerak, beraktifitas dan beristirahat. Oleh karena itu antara bentuk dan dimensi ruang interior harus cocok dengan dimensi tubuh. Berikut adalah tinjauan ergonomi pada area lobby:



Gambar 13. Standarisasi meja receptionist  
(sumber: Panero, Zelnik, 1979:189)

### 3. Aspek Yuridis Formal

Berdasarkan kajian proiritas pengembangan potensi wilayah Kabupaten Klaten tahun anggaran 2013, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah yaitu menyusun alternatif pengembangan masing-masing potensi wilayah kecamatan yang ada di Kabupaten Klaten dan menyusun rencana tindak lanjut pengembangan potensi wilayah masing-masing kecamatan,<sup>34</sup> maka Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten dapat berperan menjadi salah satu solusi untuk mencapai tujuan potensi wilayah di Kabupaten Klaten.

Visi, Misi, Strategi dan Rencana Pengembangan Pariwisata Pasal 4 ayat (1) Visi Pembangunan Kepariwisataan Kabupaten Klaten adalah “Terwujudnya Kepariwisataan Berbasis Keunggulan Lokal yang Berkelanjutan, berwawasan lingkungan dan Mendukung Terwujudnya Kesejahteraan Masyarakat”.<sup>35</sup>

### 4. Interior Sistem

Untuk mencapai kondisi ruang yang diinginkan, maka diperlukan unsure-unsur interior sistem. Sebuah teori mengatakan bahwa interior sistem adalah tata cahaya, tata hawa, dan tata suara yang masing-masing bertujuan untuk mencapai kenikmatan bagi pemakai ruang.

---

<sup>34</sup> Laporan Akhir, *Kajian Prioritas Pengembangan Potensi Wilayah Kabupaten Klaten*. Badan Perencanaan Pembangunan Daerah. 2013 Hlm.I-2.

<sup>35</sup> Peraturan Daerah Kabupaten Klaten Nomor 3 Tahun 2014 Tentang *Rencana Iduk Pembangunan Kepariwisataan Kabupaten Klaten Tahun 2014-2029*. Bab III, Hal 6.

#### a. Pencahayaan

Menurut Fred Lawsen dalam bukunya *Hotel, Motel and Condominium*, diuraikan bahwa, penerangan merupakan sebuah bentuk dalam desain dan suasana, biasanya lampu-lampu yang memberikan suasana penerangan harus digunakan lebih banyak dari pada bentuk-bentuk yang merubah warna, tetapi lampu-lampu yang merubah warna itu akan cocok merubah penerangan tempat-tempat yang luas, yang member suatu keseimbangan warna yang diperlukan untuk maksud-maksud menunjuk pada makanan. Didalam perencanaan pencahayaan suatu restoran center perlu diperhatikan secara cermat, akan aktifitas manusia didalam ruangan tersebut sebagai pelaku kegiatan atau pengguna ruangan. Pada dasarnya pencahayaan yang kita butuhkan disini yang penting adalah terang yang masuk kedalam ruangan baik pencahayaan alami maupun pencahayaan buatan, kehadirannya memberi isyarat pada manusia sedang menikmati ruang atau bentuk.

##### 1) Pencahayaan Alam (*Natural Lighting*)

Pencahayaan alam didalam pengertian menurut Pamudji Suptandar adalah sebagai berikut:

- a) Sinar matahari.
- b) Sinar bulan.
- c) Sinar api dan sumber-sumber lain dari alam.

Pada umumnya sumber cahaya dari alam yang kita gunakan dalam perencanaan ruang dalam adalah pencahayaan sinar matahari sehingga



pemanfaatannya pada siang hari. Cahaya lain dapat di bedakan menjadi 2 macam yaitu pencahayaan langsung dan tidak langsung. Pencahayaan langsung yaitu pencahayaan yang berasal dari matahari secara langsung atap, pintu, jendela, dan lain-lain. Sedangkan pencahayaan tidak langsung yaitu pencahayaan yang diperoleh dari sinar matahari secara tidak langsung.<sup>36</sup> Dengan demikian matahari merupakan sumber pokok cahaya alam yang terdapat di bumi, sedang cahaya alam lainnya merupakan akibat dari sinar matahari.

## 2) Pencahayaan buatan

Cahaya memiliki fungsi yang sangat vital karena menjadi syarat dalam penglihatan manusia. Meski demikian, cahaya berlebihan akan memberikan dampak kesilauan, sehingga untuk mencapai kesesuaian harus berdasarkan kebutuhan yang dituntut untuk mendapatkan efektivitas dan efisien tinggi. Ada dua jenis pencahayaan, yaitu pencahayaan alami dan buatan. Untuk pencahayaan alami, diperoleh langsung dari sinar matahari dengan memberi lubang cahaya atau dengan cara dipantulkan pada bidang sekitarnya. Untuk pencahayaan buatan, yaitu pencahayaan dengan memanfaatkan energi listrik melalui media lampu sebagai sumber penerangan.<sup>37</sup> Contoh sumber cahaya, antara lain adalah:

---

<sup>36</sup> Pamuji Saptandar, 1982:73 pada [https://abstrak.ta.uns.ac.id/wisuda/upload/C0809013\\_bab2.pdf](https://abstrak.ta.uns.ac.id/wisuda/upload/C0809013_bab2.pdf). Hal. 44. 21 April 2017, 01:47 WIB.

<sup>37</sup> Prasasto Satwiko, 2004, hal.93. pada [https://abstrak.ta.uns.ac.id/wisuda/upload/C0809013\\_bab2.pdf](https://abstrak.ta.uns.ac.id/wisuda/upload/C0809013_bab2.pdf). Hal. 45. 21 April 2017, 01:47 WIB.



a) Lampu Pijar (*Incandescent*)

Lampu pijar terdiri dari 3 pokok, yaitu basis, filamen (benang pijar) dan bola lampu. Besarnya aliran cahaya yang dihasilkan oleh lampu pijar yang sedang menyala tergantung pada suhu filamennya. Dengan memperbesar input tenaga, suhu filament meningkat, radiasi bergeser ke arah gelombang cahaya lebih pendek dan lebih banyak cahaya tampak lebih putih. Pengendalian lampu pijar sebagai sumber cahaya umumnya dengan melapisi bola lampu dengan maksud mendifusikan cahaya dan diperoleh cahaya.

b) Lampu Fluorecent

Bentuk lampu ini dapat berupa tabung maupun bola. Lampu jenis ini merupakan salah satu pelepas listrik yang berisi gas air raksa bertekanan rendah. Lampu fluorecent generasi terbaru penggunaan listriknya semakin efisien (mencapai 80 lumen per watt) dan distribusi spektralnya (pancaran panjang gelombang cahaya) mendekati grafik kepekaan mata, sehingga tidak terjadi penyimpangan warna.

c) Lampu HID (*Hide Intensity Discharge Lamps*)

Cahaya dihasilkan oleh lecutan listrik melalui uap zat logam. Lampu mercury menghasilkan cahaya dari lecutan listrik dalam tabung kaca atau kuarsa berisi uap merkuri bertekanan tinggi. Efikasinya antara 40-60 lm/watt. Dibutuhkan waktu antara 3-8 menit untuk menguapkan

merkuri sebelum menghasilkan cahaya maksimal. Karena hal itulah, disebut lampu metal halida.

Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pencahayaan, dipakai beberapa tipe lampu sebagai berikut ini:

- (1) *Flood Light*, lampu yang menghasilkan sudut pencahayaan sebesar  $100^{\circ}$ - $180^{\circ}$ .
- (2) *Sot Light*, lampu dengan hasil cahaya yang memancar sehingga tidak banyak menimbulkan bayangan.
- (3) *Special Flood Light*, lampu dengan sudut khusus kurang dari  $100^{\circ}$ .
- (4) *Reflector Spotlight*, merupakan reflektor yang sederhana dan mudah menyesuaikan dengan sudut pencahayaan dan pengoperasian.
- (5) *Sealed Beam Lamp*, lampu dengan reflektor bervariasi.
- (6) *Lens Spotlight*, terdiri dari lensa sederhana dengan atau tanpa reflektor.
- (7) *Profile Spotlight*, Lampu yang menghasilkan sudut pencahayaan yang kuat dan dapat disesuaikan dengan siluette yang dikehendaki.
- (8) *Effect Spotlight*, untuk menghasilkan proyeksi yang sama dengan obyeknya.
- (9) *Bifocal Spotlight*, efek spotlight yang dilengkapi dengan 2 saklar atau lebih sehingga dapat digunakan sebagai lampu dengan sudut pencahayaan yang kuat dan lemah serta kombinasinya.

Berdasarkan pendistribusian cahaya, terdapat 5 sistem penerangan yang masing-masing berbeda sifat, karakter dan pengaruh distribusi cahayanya. 5 sistem tersebut meliputi:

(1) Sistem Pencahayaan Langsung (*Direct Lighting*)

Sistem iluminasi ini 90 % hingga 100 % cahaya mengarah langsung ke obyek yang diterangi. Oleh karena itu, sistem ini mengakibatkan penyinaran efektif, menimbulkan kontras dan bayangan, terjadi silau, baik langsung dari sumber cahaya maupun akibat cahaya pantulan.

(2) Sistem Pencahayaan Setengah Langsung (*Semi Direct Lighting*)

Pada sistem iluminasi ini, 60 % hingga 90 % cahaya mengarah pada obyek yang diterangi dan cahaya selebihnya menerangi langit-langit dan dinding yang juga memantulkan cahaya karena obyek tersebut.

(3) Sistem Iluminasi Difus (*General Diffuse Lighting*)

Sistem iluminasi difus jika 40 % sampai 60 % cahaya diarahkan pada obyek dan sisanya menyinari langit-langit dan dinding, yang juga memantulkan cahaya ke arah obyek tersebut.

(4) Sistem Pencahayaan Setengah Tak Langsung (*Semi Indirect Lighting*)

Sistem ini merupakan kebalikan dari sistem setengah langsung. Sistem setengah tidak langsung 60 % hingga 90 % cahaya

diarahkan pada langit-langit dan dinding, sisanya diarahkan langsung ke obyek. Karena sebagian besar cahaya mengenai bidang kerja, berasal dari pantulan langit-langit dan dinding. Maka dapat dikatakan cahaya yang datang berasal dari segala arah, sehingga bayangan relative tidak tampak dan silau dapat diperkecil.

#### (5) Sistem Iluminasi Tidak Langsung (*Indirect Lighting*)

Pada sistem ini 90 % hingga 100 % cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding. Oleh karena keseluruhan cahaya yang menyinari obyek pada bidang kerja merupakan cahaya pantulan segala arah dari langit-langit dan dinding, maka mengakibatkan penyinaran tidak efektif, tidak ada kontras dan relatif tidak menimbulkan bayangan, tidak menyilaukan.

Penerangan adalah salah satu unsur koordinasi yang berpengaruh terhadap penataan ruang-ruang di restoran center. Dimana penerangan berhubungan pada meja-meja makan, agar menarik perhatian dan mengundang selera. Dan penciptaan bentuk-bentuk yang lain untuk menciptakan suasana khusus.

#### **b. Penghawaan**

Usaha mengatur kebutuhan manusia akan udara atau hawa untuk kelangsungan hidup tanpa adanya kenyamanan suhu yang memadai. Adanya sirkulasi udara yang lancar memungkinkan ruang berada dalam suhu dan kelembaban yang wajar dan nyaman. Ventilasi menurut cara kerjanya dibagi

menjadi dua yaitu:

1) Ventilasi alami

Bertujuan mendapatkan kenyamanan udara bagi pemakai ruang dengan aturan suhu, kelembaban dan sirkulasi udara dalam ruang tergantung pada faktor orientasi wadah kegiatan.

2) Ventilasi buatan

Aliran udara diperoleh dengan menggunakan alat bantu seperti kipas angin dan lain sebagainya. Berikut adalah standar kenyamanan ruang:

- a) Temperatur udara :  $18^{\circ}\text{C} - 25^{\circ}\text{C}$
- b) Kelembaban : 40% - 70%
- c) Pergerakan udara : 0,1 – 0,5 m/detik

Penghawaan buatan dalam hal ini adalah penghawaan *air conditioner* (AC) jenis dari AC sebagai berikut:

- a) *Window Unit* yaitu AC yang digunakan pada ruang-ruang kecil dimana sistem mekanismenya terdapat dalam satu unit yang kompak.
- b) *Split Unit* yaitu AC yang digunakan untuk satu atau beberapa ruang, sedangkan kelengkapan untuk *evaporator* terpisah setiap ruang.
- c) *Central AC* yaitu AC yang digunakan untuk ruang luas dan perlengkapan keseluruhannya terletak diluar ruangan kemudian didistribusikan ke ruang-ruang melalui *ducting* dan berakhir dengan



aliran *diffuser*.<sup>38</sup>

### c. Sistem Keamanan dan Pengamanan

Keamanan dan pengamanan merupakan hal yang sangat penting dalam suatu bangunan kompleks seperti hotel. Untuk memperoleh keamanan yang diharapkan maka sebuah hotel selain terdapat petugas security (satpam) sebaiknya juga terdapat CCTV (*Close Circuit Television*) yaitu suatu alat yang berfungsi untuk memonitor suatu ruangan melalui layar televisi/monitor, yang menampilkan gambar dari rekaman kamera yang dipasang disetiap sudut ruangan (biasanya tersembunyi) yang diinginkan oleh bagian keamanan. System keamanan ini terbatas pada gedung tersebut (*closed*). Semua kegiatan didalamnya dapat dimonitor di suatu ruangan security. CCTV dapat bekerja 24 jam sesuai dengan kebutuhan. Setiap gambar dapat ditayang ulang pada posisi waktu yang diinginkan oleh operator.<sup>39</sup> Dalam system ini, peralatan yang diperlukan adalah:

- 1) Kamera
- 2) Monitor TV
- 3) Timelaps video recorder
- 4) Ruang security

---

<sup>38</sup> Pamiji Subtandar, *Interior Design*, 1982, Hal. 85. Pada Yunita Eka, *Desain Interior Gedung Pertunjukan Seni Tradisional Jawa di Surakarta dengan Pendekatan Eklektik*, (Tugas Akhir, Jurusan Desain Interior, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret, 2010), Hal. 30.

<sup>39</sup> Dwi Tenggoro, 2000:88 pada Martha Kusumawardani, *Perancangan dan Perancangan Interior Restaurant, Coffee Shop dan Lobby*, (Jurusan Desain Interior, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret, 2006), Hal. 45.

Sistem pengamanan pada hotel terhadap bahaya kebakaran biasanya menggunakan alat pengontrol kebakaran mekanis yaitu:

- 1) *Fire Alarm*, yaitu alarm kebakaran otomatis yang akan berbunyi secara otomatis jika ada api atau temperatur suhu mencapai 135 derajat Celcius sampai 160 derajat Celcius. Dipasang pada tempat tertentu dengan jumlah yang memadai.
- 2) *Smoke Detector*, alat deteksi asap diletakkan pada tempat dan jarak tertentu. Alat ini bekerja pada suhu 70 derajat Celcius.
- 3) *Automatic Sprinkler*, pemadam kebakaran dalam suatu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiram. Kebutuhan air ditampung pada reservoir dan radius pancaran 25 meter persegi.
- 4) *Fire Hydrant*, yaitu sistem yang menggunakan daya semprot air melalui selang sepanjang 30 meter yang diletakkan pada kotak dengan penutup ditempat strategis.
- 5) *Fire Extinguisher*, adalah alat pemadam kebakaran portable yang berjarak 30 m dengan lebar memadai dan konstruksi tahan api.
- 6) Tangga darurat dengan konstruksi yang tahan api.

#### **d. Akustik**

Pengertian akustik disebutkan dalam ensiklopedi Indonesia adalah sebagai berikut cabang ilmu fisika yang mempelajari atau berhubungan dengan produksi, perambatan, penerimaan dan penggunaan bunyi. Kata

akustik berasal dari bahasa Yunani, *akuostikos* yang berarti yang berhubungan dengan pendengaran.

Dijelaskan oleh Freed Lauwsen didalam restoran seperti ruang masak dan ruang cuci haruslah tertutup atau terpisah dari padangan. Diformulasikan dengan suara dan cahaya yang baik. Cara yang dapat dilakukan untuk menanggulangi bunyi diantaranya dengan pemilihan bahan yang berstandar akustik yang baik. Misaya pemilihan bahan yang kurang kepadatannya.

Klasifikasi bahan penyerap bunyi diantaranya:

#### 1) Bahan Berpori

Karakteristik bahan berpori:

- a) Penyerap bunyi lebih efisien pada frekuensi yang tinggi dibanding rendah.
- b) Efiaiensi akustikya membaik dengan bertambah tebalnya dan jarak dengan lapisan penahan.
- c) Contoh: papan serat, mineral wool, selimut isolasi, plester lembut.

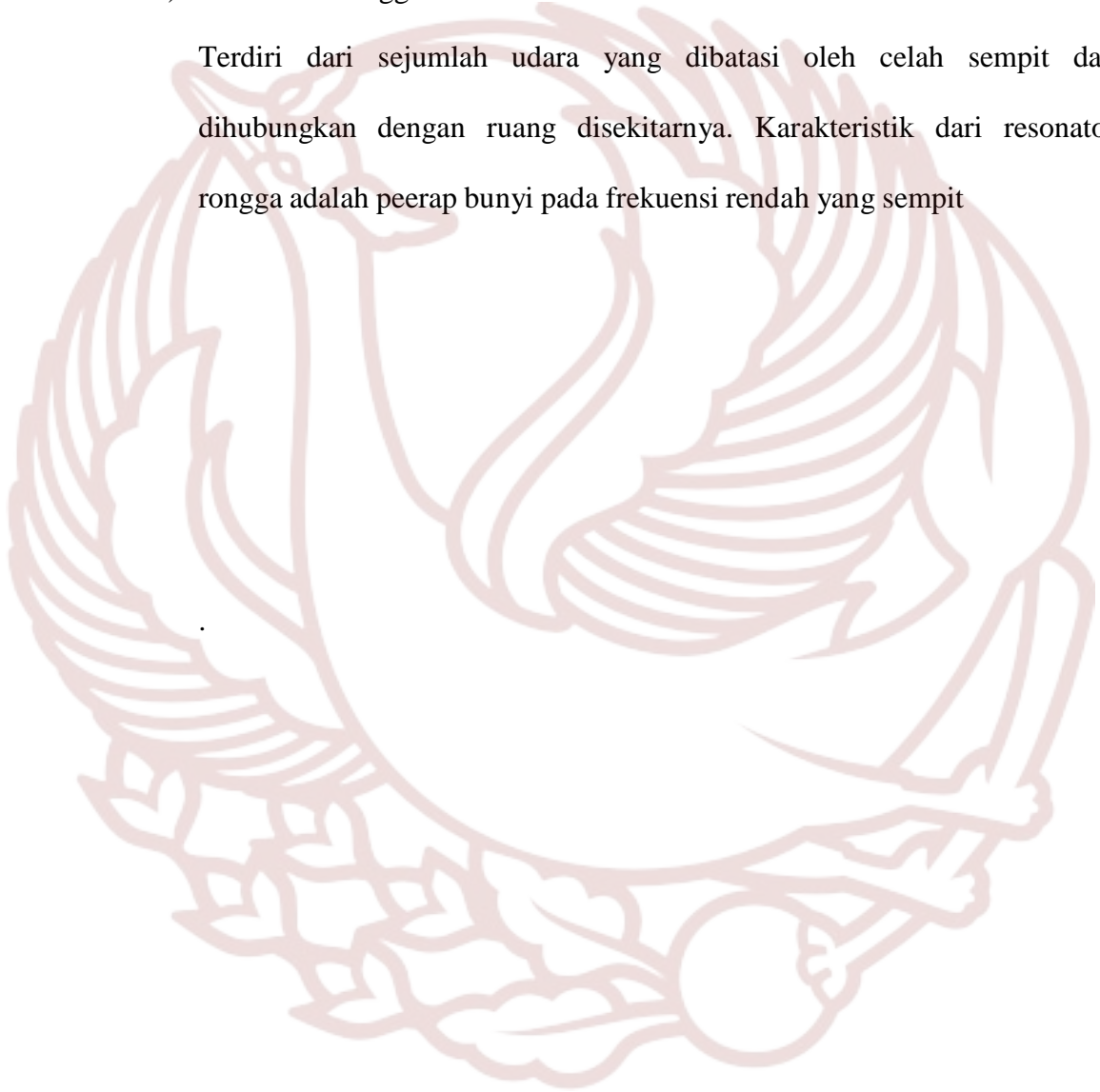
#### 2) Penyerap Panel

Tiap bahan yang dipasang pada lapisan penunjang yang padat tetapi terpisah oleh suatu rongga uadara, akan berfungsi sebagai penyerap panel dan akan bergetar apabila bertumbuk oleh gelombang bunyi dan akan mengubahnya menjadi energi panas. Karakteristiknya merupakan penyerap bunyi yang efisien pada frekuensi rendah.

Contoh : panel kayu, plastic board, langit-langit, plesteran yang digantung,  
lantai kayu, plat logam.

### 3) Resonator Rongga

Terdiri dari sejumlah udara yang dibatasi oleh celah sempit dan dihubungkan dengan ruang disekitarnya. Karakteristik dari resonator rongga adalah peerap bunyi pada frekuensi rendah yang sempit



## **B. Tinjauan Khusus (Data Lapangan)**

### **1. Tinjauan Potensi Daerah Klaten**

Kabupaten Klaten adalah sebuah Kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki berbagai kekayaan alam, kekayaan budaya, dan pariwisata. Secara geografis, Kabupaten Klaten terletak pada 110° 30' BT – 110° 45' BT dan 7° 30' LS – 7° 45' LS. Luas daerah Kabupaten Klaten 655,56 kilo meter persegi, yang terbagi dalam 5 (lima) Pembantu Bupati, 26 Kecamatan 391 Desa dan 10 kelurahan. Kabupaten Klaten berada diantara 3 kota besar, yaitu Kota Yogyakarta (30km), Kota Surakarta (36km), dan Kota Semarang (100km), dan telah dihubungkan dengan jalur transportasi yang cukup memadai.<sup>40</sup>

Kabupaten Klaten memiliki 26 kecamatan 391 Desa dan 10 kelurahan, data yang akan diambil sebagai acuan pusat oleh-olah dan kerajinan denang mendata potensi dari setiap kecamatan yang ada di kabupaten Klaten, diharapkan agar bisa mewadahi ekonomi kreatif dan ciri kas kabupaten Klaten. Berikut adalah data potensi yang ada dari setiap kecamatan kabupaten Klaten:

---

<sup>40</sup> Laporan Akhir, *Kajian Prioritas Pengembangan Potensi Wilayah Kabupaten Klaten*. 2013 Hlm:IV-2.



No.	KECAMATAN	POTENSI DAERAH			
		PARIWISATA	INDUSTRI	PERTANIAN	PETERNAKAN
1.	Prambanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Candi Sewu</li> <li>Candi Plaosan</li> <li>Candi Sojiwan</li> <li>Candi Merak</li> <li>Taman bermain dan kolam renang</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Padi</li> <li>Tembakau</li> <li>Kelengkeng</li> <li>pingpong</li> <li>Hortikultura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perikanan dan budidaya lele</li> <li>Peternakan sapi</li> </ul>
2.	Gantiwarno	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesenian Reog / jatilan</li> <li>Kesenian Srandul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kripik belut</li> <li>Emping mlinjo</li> <li>Rambak</li> <li>Jenang ayu</li> <li>Tempe kripik</li> <li>Wayang kulit</li> </ul>		
3.	Wedi		<ul style="list-style-type: none"> <li>Konveksi</li> <li>Jenang ayu</li> <li>Keramik</li> <li>Wayang kulit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Budidaya jalak uren</li> <li>Belut</li> </ul>	
4.	Bayat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rawa jombor</li> <li>Wisata religi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Batik kain</li> <li>Batik kayu</li> <li>Gerabah</li> <li>Dawet</li> <li>Rambak</li> <li>Lunik</li> <li>Mainan kemasan</li> <li>Tanaman obat</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Sapi</li> <li>Kambing</li> </ul>
5.	Cawas		<ul style="list-style-type: none"> <li>Lunik</li> <li>Abon</li> <li>Batu bata merah</li> <li>Genting pres</li> <li>Tas</li> <li>Mebel</li> <li>Batu alam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kedelai</li> </ul>	
6.	Trucuk		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mebel</li> <li>Tembakau asap</li> <li>Penyempurnaan benang</li> <li>Pengolahan makanan</li> <li>Pupuk organik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kedelai</li> <li>Tebu</li> </ul>	
7.	Kalikotes		<ul style="list-style-type: none"> <li>Kerajinan kendi</li> <li>Konveksi baju</li> <li>Kripik belut</li> <li>Kripik tempe</li> <li>Makanan camilan</li> <li>Mebel</li> <li>Genting</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Budidaya jalak uren</li> </ul>
8.	Kebonarum		<ul style="list-style-type: none"> <li>Kerajinan sulak bulu</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Perikanan ikan nila</li> </ul>
9.	Jogonalan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wisata museum dan waterboom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Makanan ringan</li> <li>Tahu</li> <li>Penyamakan kulit</li> <li>Ayam goreng</li> <li>Olahan bebek</li> </ul>		
10.	Manisrenggo		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tembakau</li> <li>Tembakau rajangan</li> <li>Tahu</li> </ul>		
11.	Karangnongko		<ul style="list-style-type: none"> <li>Payet</li> <li>Wayang</li> <li>Kerajinan batu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Durian</li> <li>Pisang</li> <li>Pepaya</li> </ul>	

No.	KECAMATAN	POTENSI DAERAH			
		PARIWISATA	INDUSTRI	PERTANIAN	PETERNAKAN
12.	Ngawen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desa wisata saron</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Makanan ringan</li> <li>Mebel</li> <li>Kapas</li> <li>Konveksi pakaian dalam dan kaos</li> <li>Miniaturn gitar</li> <li>Wayang kulit</li> <li>Batu bata</li> <li>Sulak</li> <li>Olahan bebek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Holtikultura</li> <li>Jagung</li> <li>Tebu</li> <li>Ketela pohon</li> </ul>	
13.	Ceper		<ul style="list-style-type: none"> <li>Miniaturn bebek dan bambu</li> <li>Permainan anak</li> <li>Alat peraga TK</li> <li>Handycraft</li> <li>Kerajinan bambu</li> <li>Gethuk</li> <li>Kripik tempe</li> <li>Kripik belut</li> <li>Kripik ayam</li> <li>Pemeintalan benang</li> <li>Tekstil</li> <li>Kaos kakai</li> <li>Pengecoran logam</li> <li>Pengecoran baja/ aluminium</li> <li>Baja</li> <li>Gamelan</li> <li>Genting</li> <li>Mebel</li> <li>Pupuk organik</li> </ul>		
14.	Pedan		<ul style="list-style-type: none"> <li>Lurik</li> <li>Tempe kripik</li> <li>Tahu</li> <li>Konveksi</li> <li>Alat peraga edukatif (APE)</li> <li>Kerajinan karung</li> <li>Batu bata merah</li> </ul>		
15.	Karangdowo		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan tempe</li> <li>Sangkar burung</li> <li>Keset kain perca</li> <li>Peraga TK/ mainan anak</li> <li>Kripik bonggol pisang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Padi sawah</li> </ul>	
16.	Juwiring		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mebel</li> <li>Anyaman tenggok</li> <li>Tas</li> <li>Sabuk</li> <li>Topi</li> <li>Dasi anak sekolah</li> <li>Sangkar burung</li> <li>Peralatan dapur</li> <li>Keset dan kain limbah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Padi rojo lele</li> </ul>	
17.	Wonosari		<ul style="list-style-type: none"> <li>Payet pakaian pnegantin pria</li> <li>Wayang kulit</li> <li>Gitar</li> <li>Gerabah</li> <li>Timbangan</li> <li>Kripik belut</li> <li>Sangkar burung</li> <li>Genting pres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Padi rojo lele</li> </ul>	

No.	KECAMATAN	POTENSI DAERAH			
		PARIWISATA	INDUSTRI	PERTANIAN	PETERNAKAN
18.	Dlanggu		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pande besi alat pertanian dan rumah tangga</li> <li>• Konveksi</li> <li>• Mebel dan perkayuan</li> <li>• Getuk</li> <li>• Kripik belut</li> <li>• Kripik paru</li> <li>• Kripik tempe</li> <li>• Emping mlinjo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Padi sawah</li> <li>• Padi rojo lele</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peternakan kambing</li> <li>• Peternakan sapi</li> <li>• Bebek</li> </ul>
19.	Polanharjo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wisata air dan pemancingan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerajinan tenun lidi</li> <li>• Handuk ihrom</li> <li>• Souvenir dompet</li> <li>• Souvenir dompet</li> <li>• Souvenir kipas</li> <li>• Kerajinan tanduk</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Budidaya ikan nila</li> </ul>
20.	Karanganom	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Makam dukuh pandanan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Payet</li> <li>• Pakalan pengantin</li> <li>• Pande basi</li> <li>• Sepatu kulit</li> <li>• Handycraft</li> <li>• Batu bata</li> <li>• Genteng</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minapolitan</li> </ul>	
21.	Tulung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wisata pemandian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pati aren</li> <li>• Soon</li> <li>• Tempe kedelai</li> <li>• Geteng pres</li> <li>• Mebel</li> <li>• Sapu ijuk</li> <li>• Kue dan roti</li> <li>• Tahu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kawasan minapolitan</li> <li>• Kerkebuana jagung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembibitan ikan</li> </ul>
22.	Jatinom	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wisata religi yudawija</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pandai besi</li> <li>• Handycraft</li> <li>• Mebel</li> <li>• Batako</li> <li>• Split</li> <li>• Minyak nilam</li> <li>• Pengolahan makanan</li> <li>• Pempe</li> <li>• Susu sapi</li> <li>• Criping gadung</li> <li>• Krupuk susu</li> <li>• Stik dan singkong keju</li> <li>• Stik, roti dan Kripik pisang</li> <li>• Tahu</li> <li>• Criping pisang</li> <li>• Mie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rambutan</li> <li>• Sagon</li> <li>• Jeruk</li> <li>• Durian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ternak sapi potong</li> </ul>
23.	Kemalang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wisata desa Deles indah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Makanan kecil</li> <li>• Gula jawa</li> <li>• Kerajinan bambu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Padi sawah</li> <li>• Holtikultura</li> <li>• Sagon</li> <li>• Cengkeh</li> <li>• Durian</li> <li>• Tembakau Jawa</li> <li>• Pete</li> <li>• Pisang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapi potong</li> <li>• sapi perah</li> <li>• Ternak kambing</li> <li>• Ternak kambing PE</li> </ul>
24.	Klaten Selatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Makam Pak Romo</li> <li>• Kolam renang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerajinan sulak</li> <li>• Genteng</li> <li>• Kaset dan sapu</li> <li>• Konveksi</li> <li>• Mebel</li> <li>• Batu bata</li> <li>• Krupuk</li> <li>• Roti</li> <li>• Gamping</li> </ul>		

No.	KECAMATAN	POTENSI DAERAH			
		PARIWISATA	INDUSTRI	PERTANIAN	PETERNAKAN
25.	Klaten Tengah		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kacang oven</li> <li>• Paru</li> <li>• Rambak</li> <li>• Cakar</li> <li>• Tahu</li> <li>• Roti lapis legit</li> </ul>		
26.	Klaten Utara		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mebel</li> <li>• Peyek cetul</li> <li>• Makanan ringan</li> <li>• Kerudung</li> <li>• Handycraft</li> <li>• Pigura</li> <li>• Roti</li> <li>• Aneka kripik dan kue</li> <li>• Kering</li> <li>• Gerabah dan jamu tradisional</li> <li>• Kompos organik daur ulang sampah telur asin</li> <li>• Kapak</li> <li>• Kripik tempe</li> <li>• Minuman serbuk</li> <li>• Percetakan</li> <li>• Kripik belut</li> <li>• Kripik cakar ayam</li> <li>• Krupuk</li> <li>• Tahu</li> <li>• Anyaman bambu</li> <li>• Kripik paru</li> <li>• Kijing/batu nisan</li> </ul>		



POTENSI PARIWISATA			
Alam	Ziarah	Candi	Kerajinan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rowo Jombor</li> <li>• Deles Indah</li> <li>• Sendang Bulus Jimbung</li> <li>• Gunung Watu Prau</li> <li>• Obyek Wisata Mata Air Ckokro (OMAC)</li> <li>• Sendang Sinongko</li> <li>• Gua Suran</li> <li>• Gua Kendil Payung</li> <li>• Sendang Kali Reno</li> <li>• Sendang Tretes</li> <li>• Sendang Nglebak</li> <li>• Umbul Buto</li> <li>• Bukit Petung</li> <li>• Umbul Gedaren</li> <li>• Pemandian Jolotundo</li> <li>• Umbul Tirta Mulyono dan Tirta Mulyani</li> <li>• Sendang Gotan</li> <li>• Sendang Riyu Manggolo</li> <li>• Sendang Sinongko</li> <li>• Sendang Belik Gatak</li> <li>• Umbul Tirtomoyo</li> <li>• Taman Bambu Cendani</li> <li>• Goa Jepang</li> <li>• Goa Jetis</li> <li>• Umbul Susuhan</li> <li>• Umbul Her Pancuran Sidomulyo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Makam Sunan Pandanaran</li> <li>• Makam Rng Ronggowarsito</li> <li>• Makam Kyai Ageng Gribik</li> <li>• Makam Kyai Ageng Perwito</li> <li>• Makam Kyai Mlati</li> <li>• Makam Kyai Mlayopati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Candi Lumbung</li> <li>• Candi Merak</li> <li>• Candi Plaosan</li> <li>• Candi Sewu</li> <li>• Candi Sojiwan</li> <li>• Candi Asu</li> <li>• Candi Bubrah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Batik Kayu</li> <li>• Batik Tulis</li> <li>• Gerabah Melikan</li> <li>• Kerajinan Lunik</li> <li>• Payung Juwiring</li> </ul>

POTENSI PARIWISATA			
Upacara	Kesenian	Buatan	Desa Wisata
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Upacara Tradisional Yaqowiyyu</li> <li>• Upacara Tradisional Syawalan</li> <li>• Upacara Tradisional Padusan</li> <li>• Upacara Tradisional Maleman</li> <li>• Upacara Tradisional Bersih Sendang</li> <li>• Upacara Tradisional Memuli</li> <li>• Upacara Tradisional Jadongan Ruwuh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jaitilan</li> <li>• Kethoprak</li> <li>• Gejog Lesung</li> <li>• Karawitan</li> <li>• Srandul</li> <li>• Sruntul</li> <li>• Tari Topeng</li> <li>• Wayang Babad</li> <li>• Wayang Klitik</li> <li>• Wayang Sadat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pabrik Gula Baru dan Museum Gula Jawa Tengah</li> <li>• Pemandian Jolotundo</li> <li>• Kolam Renang dan Arena Bermain Tirta Raharjo</li> <li>• Pemandian Ponggok</li> <li>• Pemandian Tirtomulyono</li> <li>• Pemandian Tirtomulyani</li> <li>• Pemandian Umbul Nila</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desa Wisata Jimbung</li> <li>• Desa Wisata Melikan</li> <li>• Desa Wisata Krakitan</li> <li>• Desa Wisata Janti</li> <li>• Desa Wisata Soran Dewet</li> <li>• Desa Wisata Paseban</li> <li>• Desa Wisata Keprabon</li> </ul>



# PENDUKUNG WISATA KABUPATEN KLATEN

Hotel	Biro Perjalanan Wisata	Rumah Makan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hotel Grand Tjokro</li> <li>• Hotel Merdeka I</li> <li>• Hotel Merdeka III</li> <li>• Hotel Arjuna</li> <li>• Hotel Perdana Raya</li> <li>• Hotel Merak Indah</li> <li>• Hotel Prima Prambanan</li> <li>• Hotel Mawar I Prambanan</li> <li>• Hotel Jaya Kusuma</li> <li>• Hotel Sari</li> <li>• Hotel Restu Ibu</li> <li>• Hotel Kenanga I</li> <li>• Hotel Shinta</li> <li>• Hotel Prambanan Indah</li> <li>• Hotel Mawar II</li> <li>• Hotel Sri Rejeki</li> <li>• Hotel Puri Jonggrang</li> <li>• Hotel Mawar III</li> <li>• Hotel Galuh</li> <li>• Hotel Agung</li> <li>• Hotel Bima</li> <li>• Hotel Asri</li> <li>• Hotel Srikandi</li> <li>• Hotel Kenanga II</li> <li>• Hotel Pratiwi</li> <li>• Hotel Puri Indah</li> <li>• Hotel Astha Graha</li> <li>• Hotel Ayu</li> <li>• Hotel Botan</li> <li>• Hotel Dwi Shinta</li> <li>• Hotel Alamanda</li> <li>• Hotel Popy</li> <li>• Hotel Vitoria</li> <li>• Hotel Pramesti Prambanan</li> <li>• Hotel Wisnu</li> <li>• Hotel Ramayana</li> <li>• Hotel View</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekapari Tour</li> <li>• H N R Tour</li> <li>• Dewa Nusantara</li> <li>• Danita Tour</li> <li>• Astu Pinasthika Tour</li> <li>• Galih Ayu Tour</li> <li>• Prasadam Tour &amp; Travel</li> <li>• Mustika Tour</li> <li>• Way Citra</li> <li>• Tirta Paradise</li> <li>• Perdada Indah Tour</li> <li>• Grapindo Tour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yati Pesek</li> <li>• Djatayu</li> <li>• Merapi Resto</li> <li>• Banyu Urip</li> <li>• Pemancingan Ilham II</li> <li>• Soto Barokah</li> <li>• Sop Ayam Pak Min</li> <li>• Nasi Trancam &amp; Ayam Goreng Bu Mayar</li> <li>• Sate Kambing Pak Kamto</li> <li>• Rumah Makan Bebek Goreng H. Slamet</li> <li>• Alang-Alang Resto</li> <li>• Fammily Resto</li> <li>• Ayam-Ayam Resto</li> </ul>

dikembangkan karena mampu mempengaruhi sektor-sektor pembangunan lainnya. Pembangunan kepariwisataan memiliki potensi sebagai instrumen untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat baik melalui kegiatan ekonomi maupun non ekonomi. Dimensi ekonomi berkaitan dengan peran strategisnya dalam peningkatan pendapatan anggaran daerah, penciptaan lapangan kerja dan usaha bagi masyarakat. Sedangkan fungsi non ekonomi berhubungan dengan manfaat langsung kegiatan kepariwisataan secara sosial, psikologis dan kultural. Sejalan dengan peran minyak dan gas bumi yang semakin menipis dalam menopang laju pembangunan, keputusan pemerintah untuk menjadikan sektor kepariwisataan menjadi salah satu kekuatan ekonomi merupakan tindakan dan pillihan yang tepat.<sup>42</sup>

Berdasarkan hal-hal sebagaimana diuraikan di atas, maka perlu ditetapkan Peraturan Daerah tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten sebagai pedoman bagi pelaksanaan pembangunan kepariwisataan di daerah yang dapat digunakan oleh semua komponen pariwisata daerah dalam menentukan perencanaan, pelaksanaan dan pengendalian kepariwisataan di daerah.

---

<sup>42</sup> Peraturan Daerah Kabupaten Klaten Nomor 3 Tahun 2014 Tentang *Rencana Iduk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Klaten Tahun 2014-2029*. Bab III, Hal. 15.



display barang.

1) Jumlah personil

Toko oleh-oleh khas Klaten masih seperti toko klontong pada umumnya, dengan struktur organisasi yang sederhana. Struktur organisasi pada toko oleh-oleh khas Klaten terdiri dari, pemilik toko, kasir, pramuniaga yang merangkap menjadi logistik, sortir, paking dan display barang. Total dari personil yang ada pada toko oleh-oleh khas Klaten berjumlah ada empat orang.

2) Tata Alur Kerja dan Hubungan Kerja

Sistem pelayanan : dilayani pramuniaga

Prosedur pelayanan : tanggal kedaluarsa produk diberitahukan kepada pelanggan, pelanggan mendapatkan tester makan sebelum membeli, barang yang dibeli mendapatkan packing pembungkus.

Sistem oprasional : toko oleh-oleh khas klaten buka pada pukul 08:00 WIB dan tutup pukul 20:00 WIB, tidak ada shift pada toko oleh-oleh khas Klaten.

3) Kebutuhan Aktifitas dan fasilitas

Aktifitas dan fasilitas yang ada pada toko oleh-oleh khas Klaten terdiri dari kebutuhan aktifitas pembeli, kebutuhan aktifitas barang, dan kebutuhan aktifitas pengelola.

### **c. Persyaratan Fungsional**

#### **1. Ergonomi**

Toko Oleh-Oleh Khas DIY dan Jawa Tengah ini belum ergonomis dikarenakan tata letak display dari oleh-oleh yang berada di toko tersebut masih belum tertata sehingga pembeli kurang begitu nyaman ketika berada didalamnya.

#### **2. Utilitas Bangunan**

Utilitas bangunan pada Toko Oleh-Oleh Khas DIY dan Jawa Tengah masih sederhana, terdiri dari pencahayaan menggunakan neon TL, penghawaan memakai penghawaan alami, belum terpasang CCTV.

### **d. Persyaratan Kondisional**

Tidak terdapat persyaratan kondisional untuk pusat atau toko oleh-oleh di Klaten. Pemda Klaten justru mendukung semua usaha untuk mengembangkan ekonomi kreatif yang ada di wilayah Klaten.



### **BAB III**

## **TRANSFORMASI DESAIN**

### **A. Profil Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas**

#### **Kabupaten Klaten**

Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten harus memperhatikan pemilihan tempat yang strategis. Lokasi Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten akan ditempatkan di jalan raya Jogja-Solo Jl. Raya Jogjakarta Solo No.35, Kb. Dalem Kidul, Kec. Prambanan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57454 sehingga mempunyai tingkat *aksesibility* yang cukup baik. Lahan tersebut memiliki luas 7.600 m<sup>2</sup>, sedangkan luasan yang dibutuhkan untuk bangunan Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten sekitar 2.250 m<sup>2</sup>.

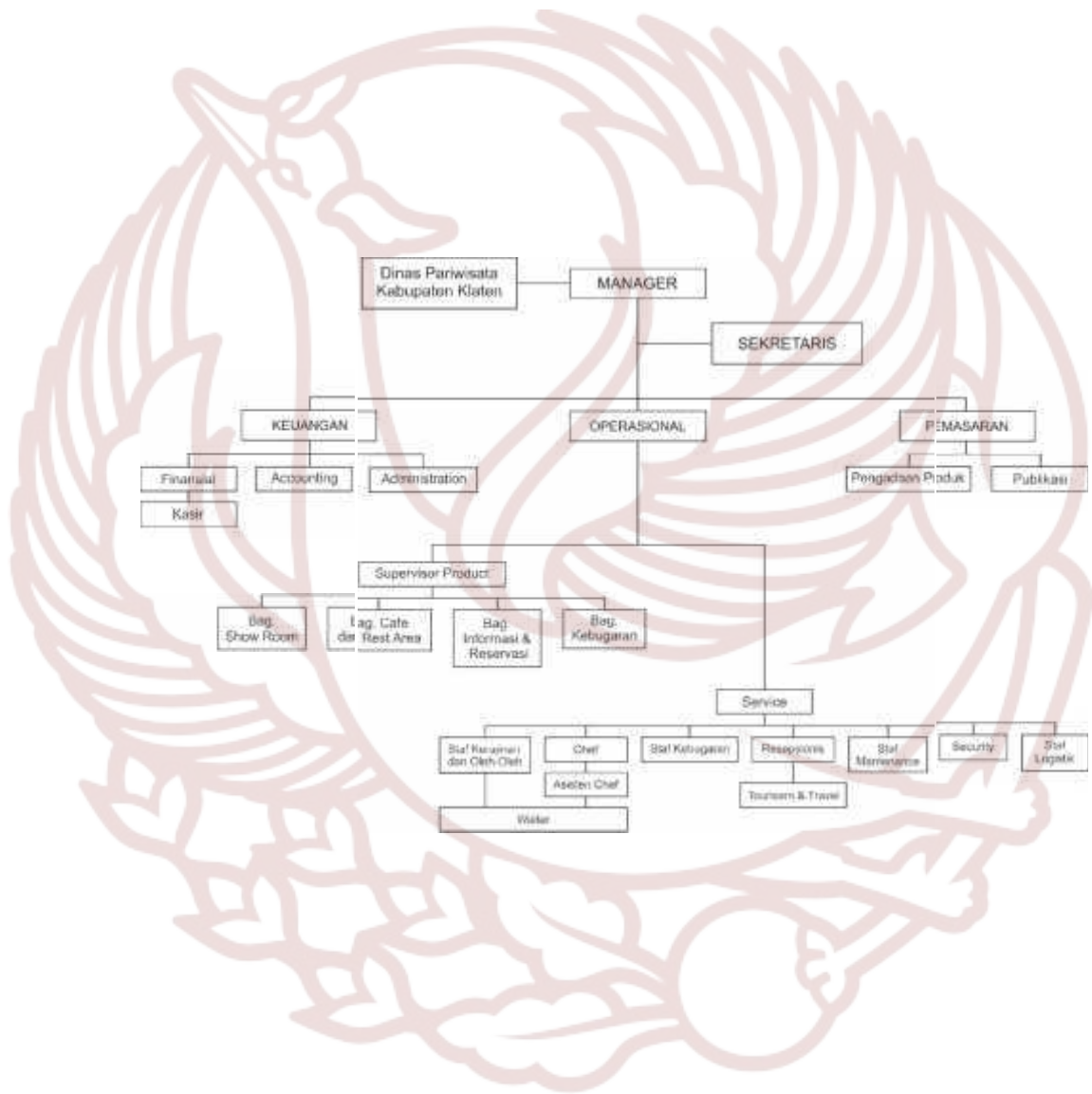
Pertimbangan pemilihan *site* untuk sebuah pusat perbelanjaan dapat dilakukan berdasarkan kriteria sebagai berikut<sup>39</sup>:

1. Site yang dipilih memungkinkan untuk dibangun dan terletak didalam kawasan perdagangan yang direkomendasikan dalam analisis pasar.
2. Site yang dipilih mempunyai ukuran yang cukup yang cukup luas dan bentuk yang sesuai untuk rancangan area perdagangan dengan segala kelengkapannya, termasuk ruang parkir yang cukup.
3. Aturan-aturan pemanfaatan pada lahan yang dipilih tidak menghambat

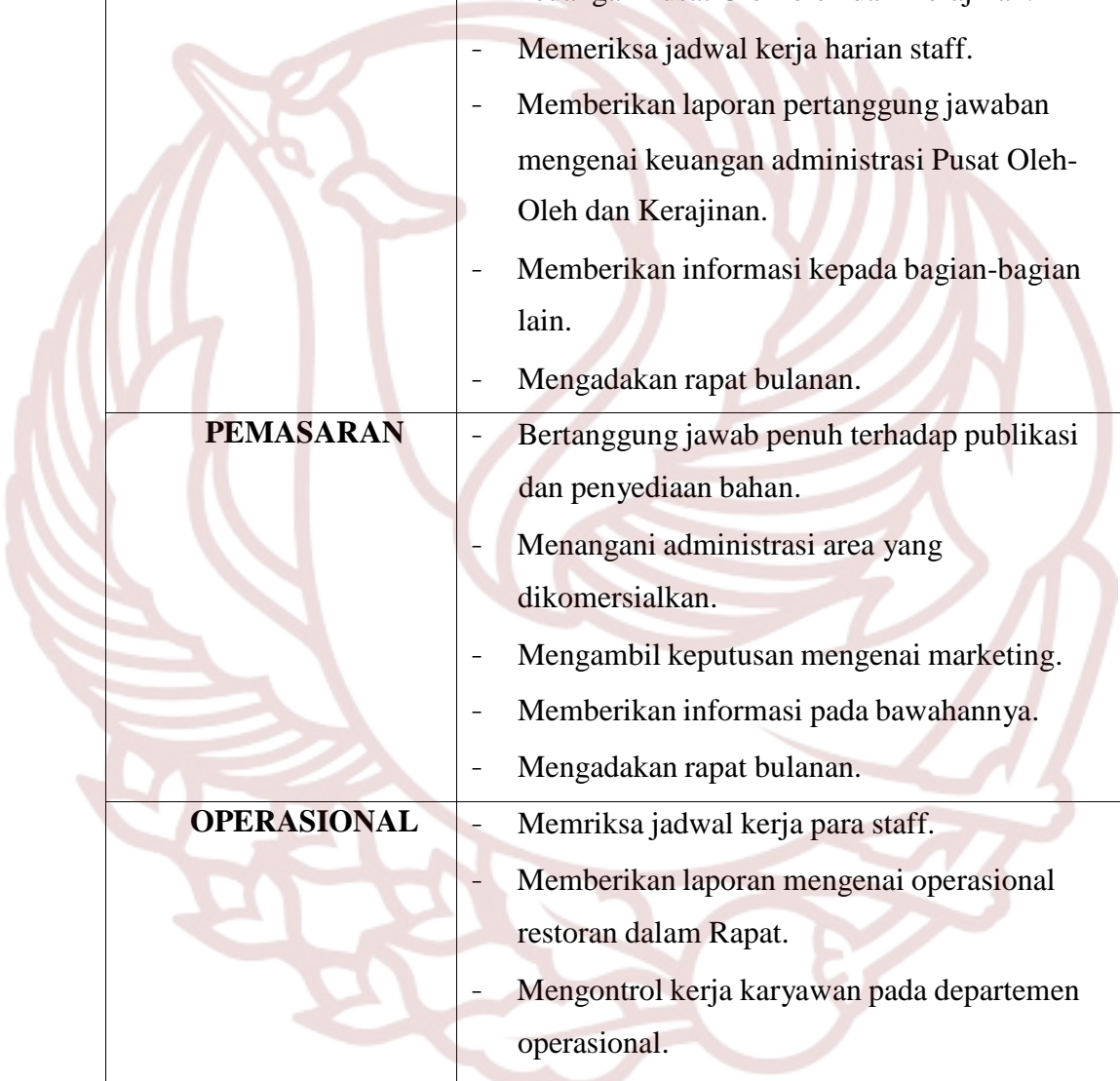
---

<sup>39</sup> Endy marlina, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. (Yogyakarta: Andi. 2008). Hal 209



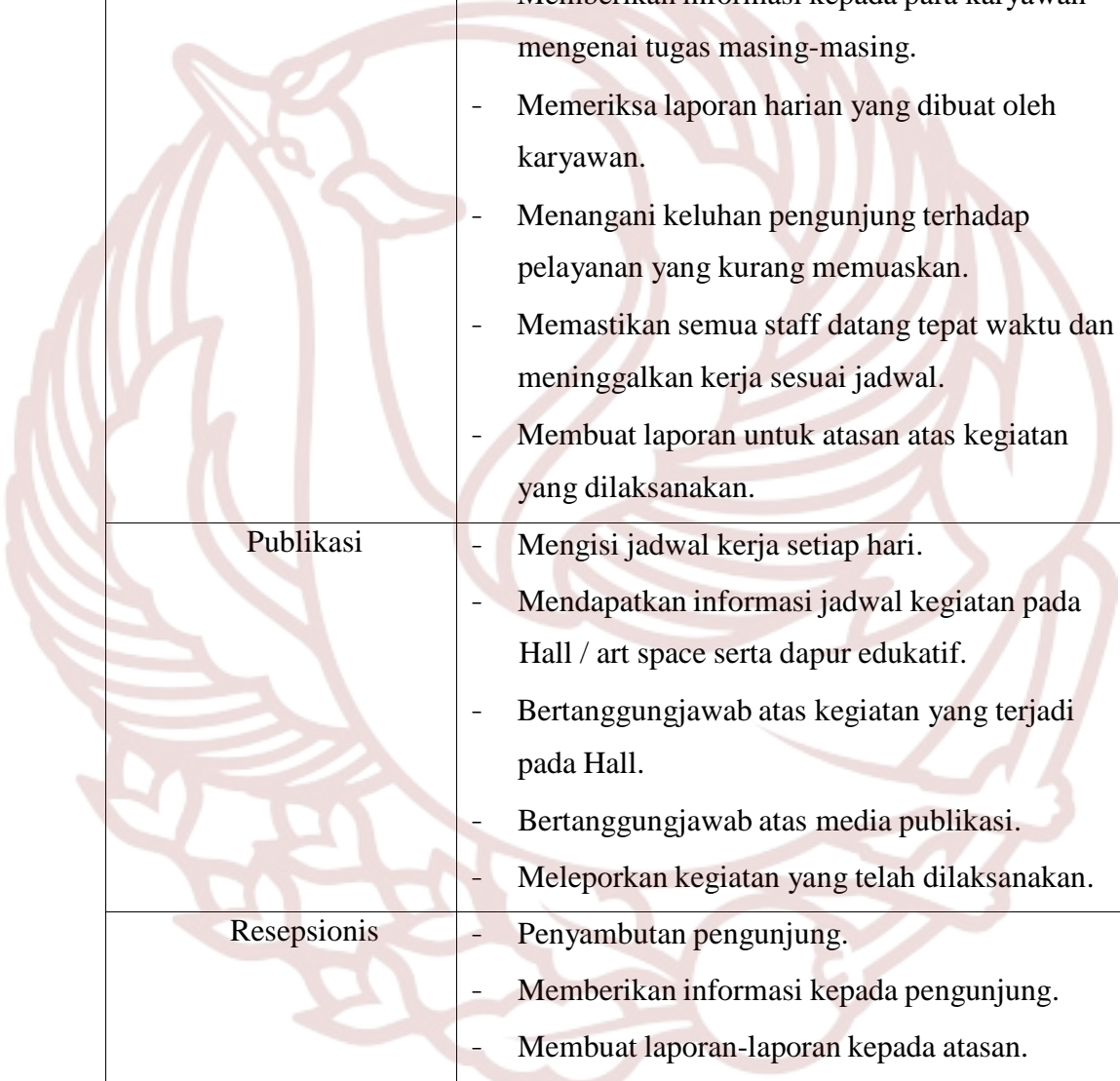


<b>Dinas Pariwisata Kabupaten Klaten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pemantauan kepada penyelenggaraan kegiatan di pusat kerajinan dan oleh-oleh.</li> <li>- Melakukan rapat pengembangan kegiatan di pusat kerajinan dan oleh-oleh.</li> <li>- Melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan pelestarian potensi kepariwisataan di kabupaten Klaten Khususnya bidang oleh-oleh dan kerajinan khas Klaten.</li> </ul>
<b>MANAGER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengepalai semua departemen yang ada pada Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Klaten.</li> <li>- Memberikan laporan pertanggungjawaban kepada Pemerintah Kabupaten Klaten.</li> <li>- Mengontrol dan mengevaluasi kerja.</li> <li>- Memimpin rapat bulanan bersama kepala bagian.</li> <li>- Memberikan informasi kepada para staff.</li> </ul>
<b>SEKRETARIS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat dan menerima semua pembukuan dan surat menyurat.</li> <li>- Bertanggung jawab atas dokumen-dokumen Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan</li> <li>- Menerima setiap laporan dari bawahan untuk disampaikan kepada Manager.</li> <li>- Memberikan laporan perkembangan kerja dan setiap masalah yang dilaporkan oleh bawahan.</li> <li>- Menyampaikan informasi dari atasan kepada bawahan.</li> </ul>



<b>BENDAHARA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengepalai finansial dan administrasi setiap departemen.</li> <li>- Bertanggung jawab secara penuh terhadap keuangan Pusat Oleh-oleh dan Kerajinan.</li> <li>- Memeriksa jadwal kerja harian staff.</li> <li>- Memberikan laporan pertanggung jawaban mengenai keuangan administrasi Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan.</li> <li>- Memberikan informasi kepada bagian-bagian lain.</li> <li>- Mengadakan rapat bulanan.</li> </ul>
<b>PEMASARAN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanggung jawab penuh terhadap publikasi dan penyediaan bahan.</li> <li>- Menangani administrasi area yang dikomersialkan.</li> <li>- Mengambil keputusan mengenai marketing.</li> <li>- Memberikan informasi pada bawahannya.</li> <li>- Mengadakan rapat bulanan.</li> </ul>
<b>OPERASIONAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memeriksa jadwal kerja para staff.</li> <li>- Memberikan laporan mengenai operasional restoran dalam Rapat.</li> <li>- Mengontrol kerja karyawan pada departemen operasional.</li> <li>- Bertanggungjawab atas perekrutan pegawai departemennya.</li> <li>- Memberikan informasi pada staff bawahanya.</li> <li>- Melaksanakan rapat bulanan.</li> </ul>

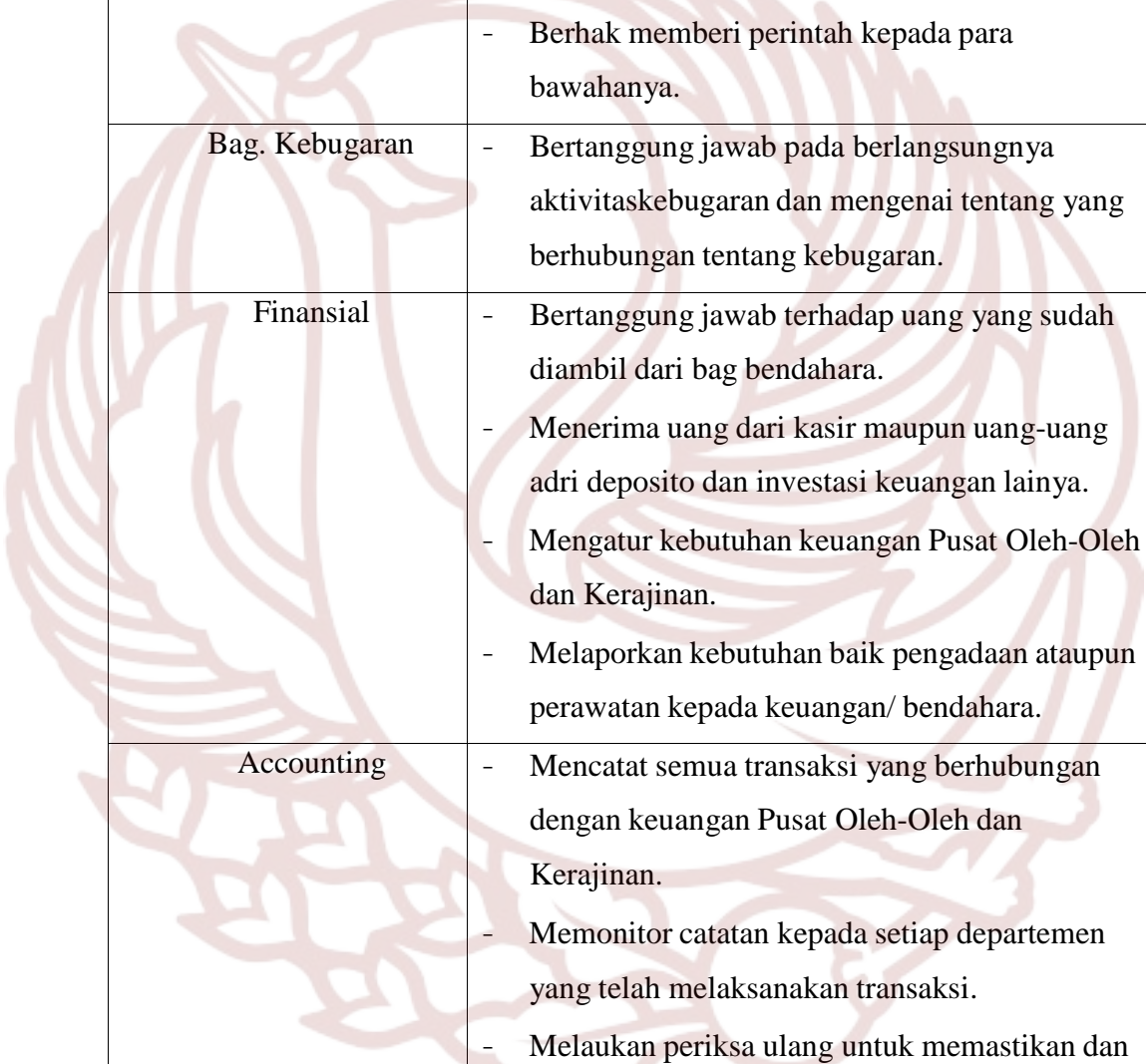




Servis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengisi jadwal setiap hari.</li> <li>- Membagi jadwal shift karyawan dan tugas-tugasnya.</li> <li>- Memberikan informasi kepada para karyawan mengenai tugas masing-masing.</li> <li>- Memeriksa laporan harian yang dibuat oleh karyawan.</li> <li>- Menangani keluhan pengunjung terhadap pelayanan yang kurang memuaskan.</li> <li>- Memastikan semua staff datang tepat waktu dan meninggalkan kerja sesuai jadwal.</li> <li>- Membuat laporan untuk atasan atas kegiatan yang dilaksanakan.</li> </ul>
Publikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengisi jadwal kerja setiap hari.</li> <li>- Mendapatkan informasi jadwal kegiatan pada Hall / art space serta dapur edukatif.</li> <li>- Bertanggungjawab atas kegiatan yang terjadi pada Hall.</li> <li>- Bertanggungjawab atas media publikasi.</li> <li>- Meleporkan kegiatan yang telah dilaksanakan.</li> </ul>
Resepsionis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyambutan pengunjung.</li> <li>- Memberikan informasi kepada pengunjung.</li> <li>- Membuat laporan-laporan kepada atasan.</li> </ul>
Security	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjaga keamanan saat beroperasi.</li> <li>- Memberikan informasi kepada pengunjung apabila dibutuhkan.</li> </ul>
Pengadaan Produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melaksanakan review dan cek produk-produk</li> </ul>

	<p>yang akan masuk pada galeri market.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat lapora / keluhan yang diberikan kepada pihak pengelola.</li> <li>- Melaporkan hasil rewiuw kepada atasan.</li> <li>- Melaksanakan rapat kordinasi.</li> </ul>
Waiter	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengisi jadwal hadir setiap hari.</li> <li>- Memberikan pelayanan yang baik terhadap pengunjung.</li> <li>- Bersikap sopan dan siap sedia apabila dibutuhkan oleh pengunjung.</li> <li>- Stay dan mengawasi.</li> </ul>
Kasir	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengisi daftar hadir setiap hari.</li> <li>- Melayani pembayaran pengunjung baik pada area kasir pada beberapa area.</li> <li>- Melaporkan keuangan kepada bagian keuangan restaurant.</li> </ul>
Supervisor Produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanggung jawab secara penuh atas aktifitas di dalam dapur.</li> <li>- Mengisi jadwal hadir setiap hari.</li> <li>- Membagi jadwal shift karyawan dan tugas-tugasnya.</li> <li>- Mengatur pemesanan bahan makanan kebagian pengadaan bahan.</li> <li>- Memberikan pengarahan mengenai metode memasak kepada para koki.</li> <li>- Membuat laporan kegiatan dan keluhan kepada departemen operasional apabila ada.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima daftar keluhan mengenai makanan dan mencari solusinya.</li> <li>- Memastikan semua staff datang tepat waktu dan meninggalkan kerja sesuai jadwal.</li> <li>- Memeriksa laporan harian yang dibuat oleh para kepala koki.</li> </ul>
Bag. Oleh-Oleh	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengisi daftar hadir setiap hari.</li> <li>- Bertanggung jawab atas ketersediaan oleh-oleh dari setiap counter-counter.</li> <li>- Memeriksa jadwal kerja bawahanya.</li> <li>- Memberikan pengarahan terhadap bawahanya.</li> <li>- Koordinasi dan kelancaran kerja tim.</li> <li>- Mencatat semua hasil kerja tim.</li> <li>- Berhak memberi perintah kepada para bawahanya.</li> </ul>
Bag. Kerajinan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengisi daftar hadir setiap hari.</li> <li>- Bertanggung jawab atas ketersediaan kerajinan dan koordinasi dengan setiap pengrajin.</li> <li>- Memeriksa jadwal kerja bawahanya.</li> <li>- Memberikan pengarahan terhadap bawahanya.</li> <li>- Koordinasi dan kelancaran kerja tim.</li> <li>- Mencatat semua hasil kerja tim.</li> <li>- Berhak memberi perintah kepada para bawahanya.</li> </ul>
Bag. <i>Cafe dan Rest Area</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengisi daftar hadir setiap hari.</li> <li>- Bertanggung jawab koordinasi dengan bawahan untuk memberi kenyamanan bagi pengunjung.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memeriksa jadwal kerja bawahanya.</li> <li>- Memberikan pengarahan terhadap bawahanya.</li> <li>- Koordinasi dan kelancaran kerja tim.</li> <li>- Mencatat semua hasil kerja tim.</li> <li>- Berhak memberi perintah kepada para bawahanya.</li> </ul>
Bag. Kebugaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanggung jawab pada berlangsungnya aktivitaskebugaran dan mengenai tentang yang berhubungan tentang kebugaran.</li> </ul>
Finansial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanggung jawab terhadap uang yang sudah diambil dari bag bendahara.</li> <li>- Menerima uang dari kasir maupun uang-uang adri deposito dan investasi keuangan lainnya.</li> <li>- Mengatur kebutuhan keuangan Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan.</li> <li>- Melaporkan kebutuhan baik pengadaan ataupun perawatan kepada keuangan/ bendahara.</li> </ul>
Accounting	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencatat semua transaksi yang berhubungan dengan keuangan Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan.</li> <li>- Memonitor catatan kepada setiap departemen yang telah melaksanakan transaksi.</li> <li>- Melaukan pemeriksaan ulang untuk memastikan dan membuat neraca, laporan laba rugi, laporan arus kas, perubahan modal dan catatan keuangan.</li> <li>- Membuat laporan harian, bulanan dan tahunan.</li> </ul>
Staff Galeri Penjualan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menangani transaksi jual beli pada area market.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan koordinasi pada bidang marketing untuk penambahan dan kebutuhan barang-barang yang diperdagangkan.</li> </ul>
Staff Logistik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pengawasan dan control terhadap barang yang keluar dan masuk.</li> <li>- Melakukan perhitungan ketersediaan barang-barang.</li> <li>- Menjaga ketersediaan barang tetap ada, dalam hal ini bertanggung jawab lapor kepada pihak menejemen kalau bahan sudah mau habis.</li> </ul>

Tabel 5. Tugas Pokok dan Jabatan Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupatn Klaten

#### 4. Alur Kerja dan Hubungan Kerja

##### a. Prosedur dan Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten menggunakan beberapa jenis atau bentuk pelayanan, diantaranya:

##### 1) Area *Showroom*

Area ini merupakan fasilitas penjualan barang produk lokal, sistem pelayanan pada area ini menggunakan pelayanan *self service* dan dilayani premugari.

##### 2) Area *Cafe*

Area ini merupakan fasilitas untuk mewadahi aktivitas makan, minum, dan istirahat. Sistem pelayanan pada area ini menggunakan jenis



pelayanan *self service* dan *table service*.

3) Area kebugaran

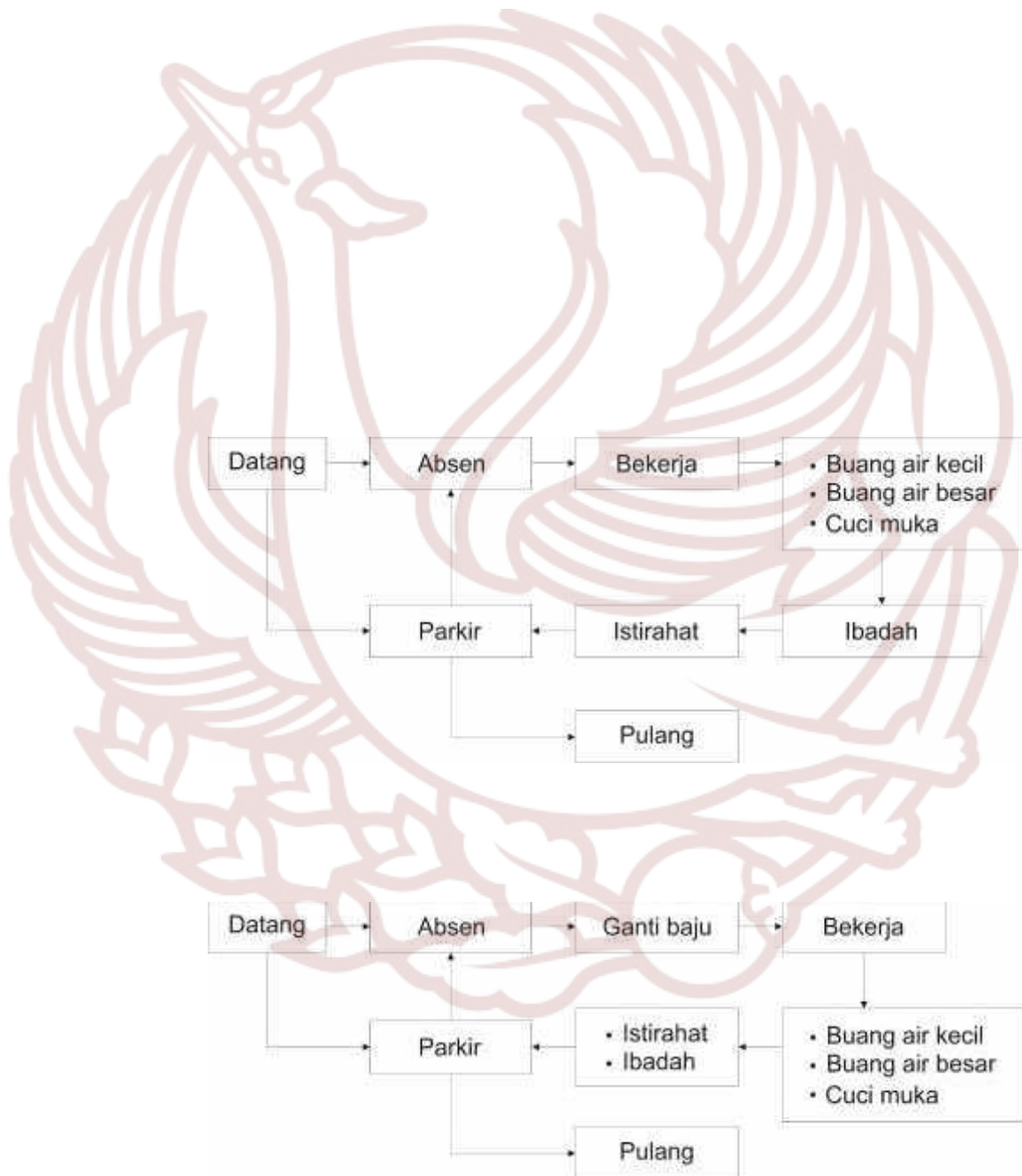
Area ini merupakan fasilitas pendukung dari *Rest Area*, ruangan ini memberi fasilitas pengunjung dengan adanya kursi pijat elektrik, ruang istirahat untuk tidur dan ruang pijat refleksi. Prosedur dan sistem pelayanan pada ruangan ini adalah pengunjung datang menuju resepsionis dan memilih fasilitas yang ada.

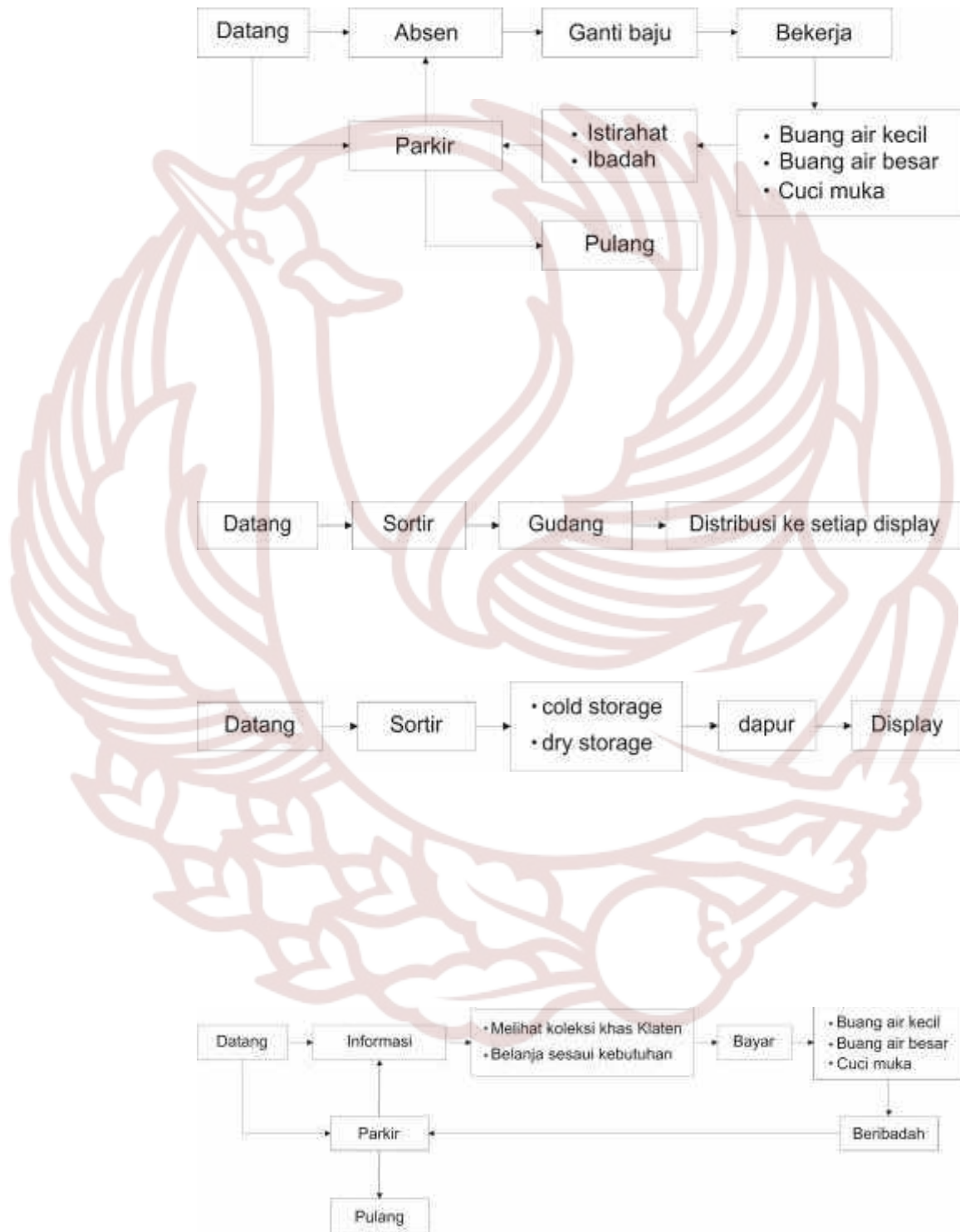
b. Sistem Oprasional

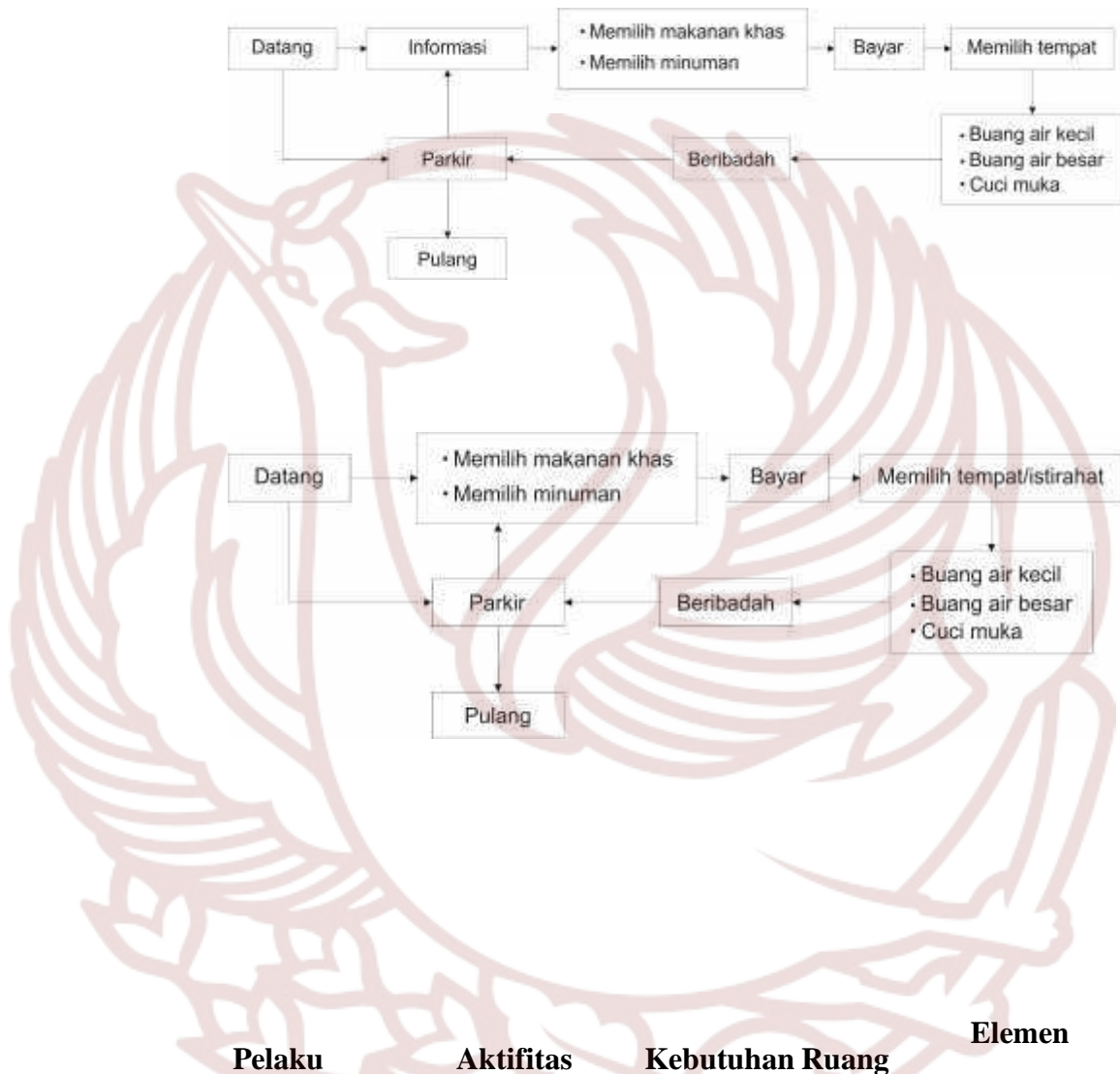
Sistem operasional yang akan diterapkan pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten adalah sebagai berikut:

Area	JAM OPERASIONAL	HARI
Office	08.00 – 16.00 WIB	Senin s/d Sabtu
Lobby	Shift 1 : 07.00 – 14.00 WIB Shift 2 : 14.00 – 21.00 WIB	Senin s/d Minggu
Showroom	Shift 1 : 07.00 – 14.00 WIB Shift 2 : 14.00 – 21.00 WIB	Senin s/d Minggu
Cafe dan Rest Area	Shift 1 : 07.00 – 15.00 WIB Shift 2 : 15.00 – 23.00 WIB	Senin s/d Minggu
Kebugaran	Shift 1 : 07.00 – 15.00 WIB Shift 2 : 15.00 – 23.00 WIB	Senin s/d Minggu

Tabel 6. Jam Oprasional Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Klaten







Pelaku	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Elemen Pengisi Ruang
1. Manager	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Bekerja</li> <li>- Rapat</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang manager</li> <li>- Ruang rapat</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja kerja</li> <li>- Kursi kerja</li> <li>- Almari arsip</li> <li>- Sofa</li> <li>- Kursi tamu</li> </ul>



2. Sekertaris	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Bekerja</li> <li>- Rapat</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang sekertaris</li> <li>- Ruang rapat</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja kerja</li> <li>- Kursi kerja</li> <li>- Almari arsip</li> </ul>
3. Marketing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Bekerja</li> <li>- Rapat</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang marketing</li> <li>- Ruang rapat</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja kerja</li> <li>- Kursi kerja</li> <li>- Almari arsip</li> </ul>
4. Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Bekerja</li> <li>- Rapat</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang administrasi</li> <li>- Ruang rapat</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja kerja</li> <li>- Kursi kerja</li> <li>- Almari arsip</li> </ul>
5. Oprasional	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Bekerja</li> <li>- Rapat</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang oprasional</li> <li>- Ruang rapat</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja kerja</li> <li>- Kursi kerja</li> <li>- Almari arsip</li> </ul>
6. Staf	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Bekerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang loker</li> <li>- Mushola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Loker</li> <li>- Meja</li> <li>- Kursi</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toilet</li> </ul>	
7. Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Informasi</li> <li>- Menunggu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Lobby</li> <li>- Ruang tunggu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja resepsionis</li> <li>- Meja dan kursi</li> </ul>

Tabel 7. Aktivitas Kebutuhan Ruang Kantor

b. Lobby

<b>Pelaku</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>Elemen Pengisi Ruang</b>
1. Receptionis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Menerima tamu</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Lobby</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja receptionis</li> <li>- kusi</li> </ul>
2. Security	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Bekerja</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Pos jaga</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Loker</li> <li>- Meja</li> <li>- Kursi</li> </ul>
3. Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Lobby</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja resepsionis</li> </ul>

Tabel 8. Aktivitas Kebutuhan *Lobby*

c. *Showroom*

<b>Pelaku</b>	<b>Aktifitas</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>Elemen Pengisi Ruang</b>
1. Staf service	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Bekerja</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang loker</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Loker</li> <li>- Meja</li> <li>- Kursi</li> </ul>
2. Staf pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Bekerja</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang loker</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Loker</li> <li>- Meja</li> <li>- Kursi</li> </ul>
3. Kasir	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Bekerja</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang loker</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Loker</li> <li>- Meja</li> <li>- Kursi</li> </ul>
4. Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Informasi</li> <li>- Belanja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Lobby</li> <li>- Kasir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja resepsionis</li> <li>- Meja kasir</li> <li>- Meja display</li> </ul>
5. Logistik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Sortir</li> <li>- Penyimpanan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area sortir</li> <li>- Gudang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja sortir</li> <li>- Rak penyimpanan</li> </ul>

Tabel 9. Aktivitas Kebutuhan *Showroom*

d. *Cafe dan Rest Area*

<b>Pelaku</b>	<b>Aktifitas</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>Elemen Pengisi Ruang</b>
1. Shef	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Bekerja</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang shef</li> <li>- Ruang rapat</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja kerja</li> <li>- Kursi kerja</li> <li>- Almari arsip</li> </ul>
2. Staf service	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Bekerja</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang loker</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Loker</li> <li>- Meja</li> <li>- Kursi</li> </ul>
3. Staf pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Bekerja</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang loker</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Loker</li> <li>- Meja</li> <li>- Kursi</li> </ul>
4. Kasir	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Melayani transaksi</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang loker</li> <li>- Area kasir</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Loker</li> <li>- Meja kasir</li> <li>- Kursi</li> </ul>
5. Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Darang</li> <li>- Parkir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Lobby</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja resepsionis</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Informasi</li> <li>- Memesan</li> <li>- Duduk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Counter pemesanan</li> <li>- Area makan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja counter</li> <li>- Meja</li> <li>- Kursi</li> </ul>
6. Logistik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Sortir</li> <li>- Penyimpanan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area sortir</li> <li>- Gudang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja sortir</li> <li>- Rak penyimpanan</li> </ul>

Tabel 10. Aktivitas Kebutuhan *Cafe* dan *Rest Area*

e. Kebugaran

<b>Pelaku</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>Elemen Pengisi Ruang</b>
1. Staf service	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Bekerja</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang loker</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Loker</li> <li>- Meja</li> <li>- Kursi</li> </ul>
2. Kasir	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Melayani transaksi</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Beribadah</li> <li>- Makan</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Ruang loker</li> <li>- Area kasir</li> <li>- Mushola</li> <li>- Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Loker</li> <li>- Meja kasir</li> <li>- Kursi</li> </ul>
3. Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir</li> <li>- Informasi</li> <li>- Memilih tempat istirahat dan fasilitas kebugaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area parkir</li> <li>- Lobby</li> <li>- Ruang istirahat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja resepsionis</li> <li>- Meja</li> <li>- Kursi</li> <li>- Tempat tidur</li> </ul>

Tabel 11. Aktivitas Kebutuhan Kebugaran

### **Terpusat**



### **Linear**



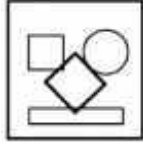
### **Radial**



- Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang di sekitarnya.
- Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran, dan fungsi sama dengan ruang lain.
- Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran, maupun fungsi.
- Sebuah sueken linier ruang-ruang yang berulang
- Merupakan deretan ruang-ruang, masing-masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang.
- Masing-masing ruang dihubungkan secara langsung,
- Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.
- Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier.
- Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial ke luar.
- Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.



### **Kelompok**



- Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi.
- Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.

### **Grid**



- Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola *grid* (3 dimensi).
- Organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.

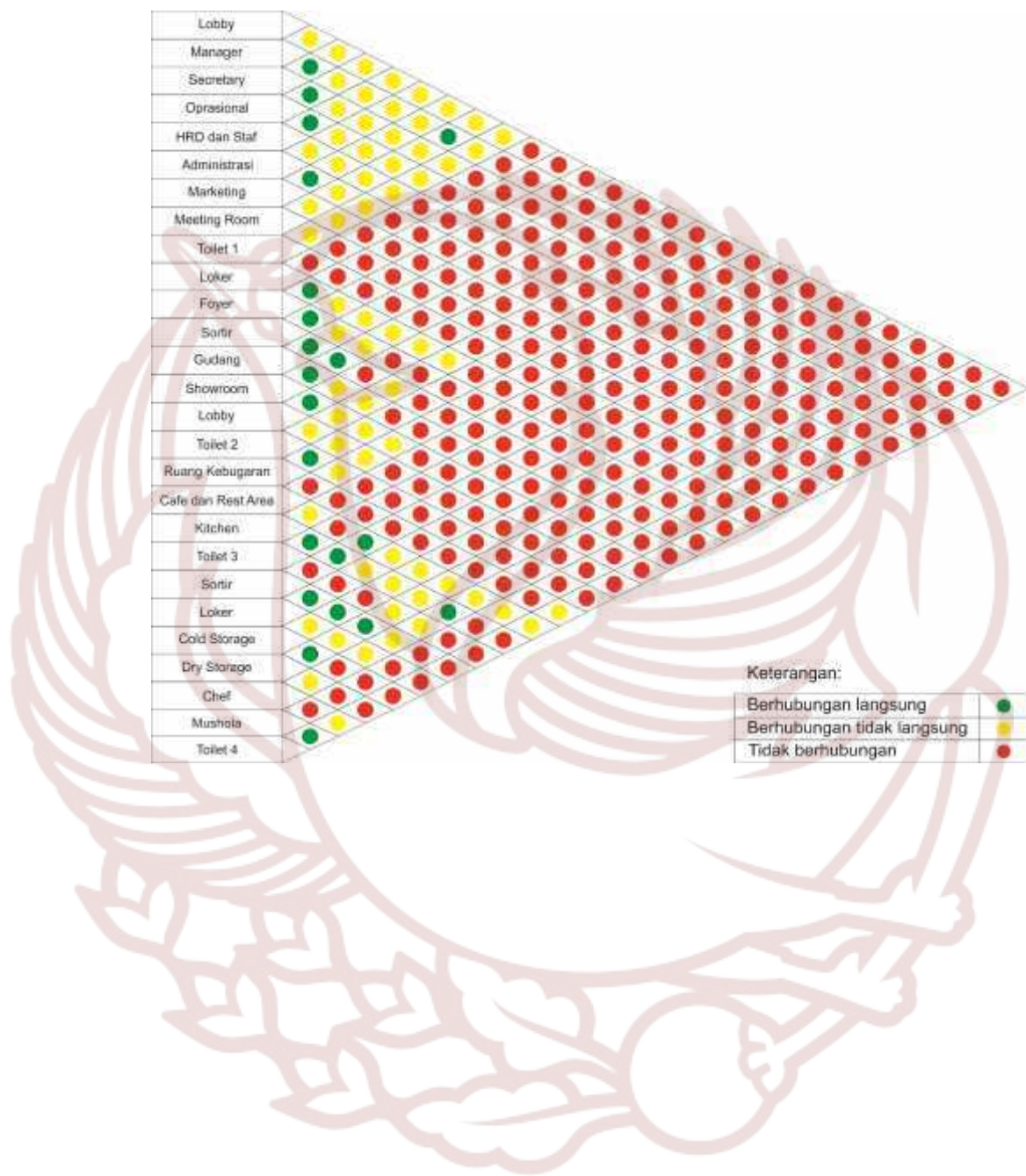
Ruang	Keterangan	Standart	Luas
Lobby L = 260,2 m <sup>2</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas perabot 25,5</li> <li>• Kapasitas asumsi 40 x 0,9 m<sup>2</sup>/org = 36 m<sup>2</sup>.</li> <li>• 40% x 260,2 = 104,8 m<sup>2</sup>.</li> </ul>	HD	166,3 m <sup>2</sup>
Showroom L = 318,6 m <sup>2</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas perabot 27,5</li> <li>• Kapasitas asumsi 80 x 1,5 m<sup>2</sup>/org = 120 m<sup>2</sup></li> <li>• 40% x 318,6 m<sup>2</sup> = 127,4 m<sup>2</sup></li> </ul>	HD	274,9 m <sup>2</sup>
Cafe L = 217,5 m <sup>2</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas perabot 39,7 m<sup>2</sup></li> <li>• Kapasitas asumsi 80 x 0,6 m<sup>2</sup>/org = 48 m<sup>2</sup></li> <li>• 40% x 217,5 m<sup>2</sup> = 87 m<sup>2</sup></li> </ul>	HD	174,7 m <sup>2</sup>
R. Kebugaran L = 133 m <sup>2</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas perabot 28,8 m<sup>2</sup></li> <li>• Kapasitas asumsi 20 x 1,5 m<sup>2</sup>/org = 30 m<sup>2</sup></li> <li>• Luas 40% x 133 m<sup>2</sup> = 53,2 m<sup>2</sup></li> </ul>	HD	112 m <sup>2</sup>
R. Manager 29,2 m <sup>2</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas perabot 6,6 m<sup>2</sup></li> <li>• Kapasitas asumsi 4 x 1,5 m<sup>2</sup>/org = 6 m<sup>2</sup></li> <li>• 40% x 29,2 m<sup>2</sup> = 11,6 m<sup>2</sup></li> </ul>	TS	24,3 m <sup>2</sup>
R. Rapat 20 m <sup>2</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas perabot 2,7 m<sup>2</sup></li> <li>• Kapasitas asumsi 11 x 0,8 m<sup>2</sup>/org = 8,8 m<sup>2</sup></li> <li>• 40% x 20 m<sup>2</sup> = 8 m<sup>2</sup></li> </ul>	HD TS	19,5 m <sup>2</sup>
R. Staf 30,8 m <sup>2</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas perabot 9,4 m<sup>2</sup></li> <li>• Kapasitas asumsi 7 x 0.6 m<sup>2</sup> =</li> </ul>	HD	25,9 m <sup>2</sup>

	$4,2 \text{ m}^2$ • $40\% \times 30,8 \text{ m}^2 = 12,3 \text{ m}^2$		
R. Marketing $L = 18 \text{ m}^2$	• Luas perabot $3,3 \text{ m}^2$ • Kapasitas asumsi $3 \times 1,5 \text{ m}^2/\text{org} = 4,5 \text{ m}^2$ • $40\% \times 18 \text{ m}^2 = 7,2 \text{ m}^2$	HD	$15 \text{ m}^2$
R. Operasional $L = 18 \text{ m}^2$	• Luas perabot $3,3 \text{ m}^2$ • Kapasitas asumsi $3 \times 0,6 \text{ m}^2 = 1,8 \text{ m}^2$ • $40\% \times 18 \text{ m}^2 = 7,2 \text{ m}^2$	HD	$7,2 \text{ m}^2$

Tabel 13. Kapasitas dan besaran ruang

## 2. Hubungan Antar Ruanag

Hubungan antar ruang satu dengan ruangan yang lain tidak dapat dipisahkan tetapi memiliki satu kesatuan, walaupun setiap ruang memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda-beda. Dasar dalam menentukan tata letak ruang diperoleh dari menganalisis hubungan antarruang. Letak setiap ruang dalam sebuah bangunan harus menentukan ruangan tersebut dalam kategori berdekatan, sedang, dan berjauhan. Berikut skema hubungan antar ruang:

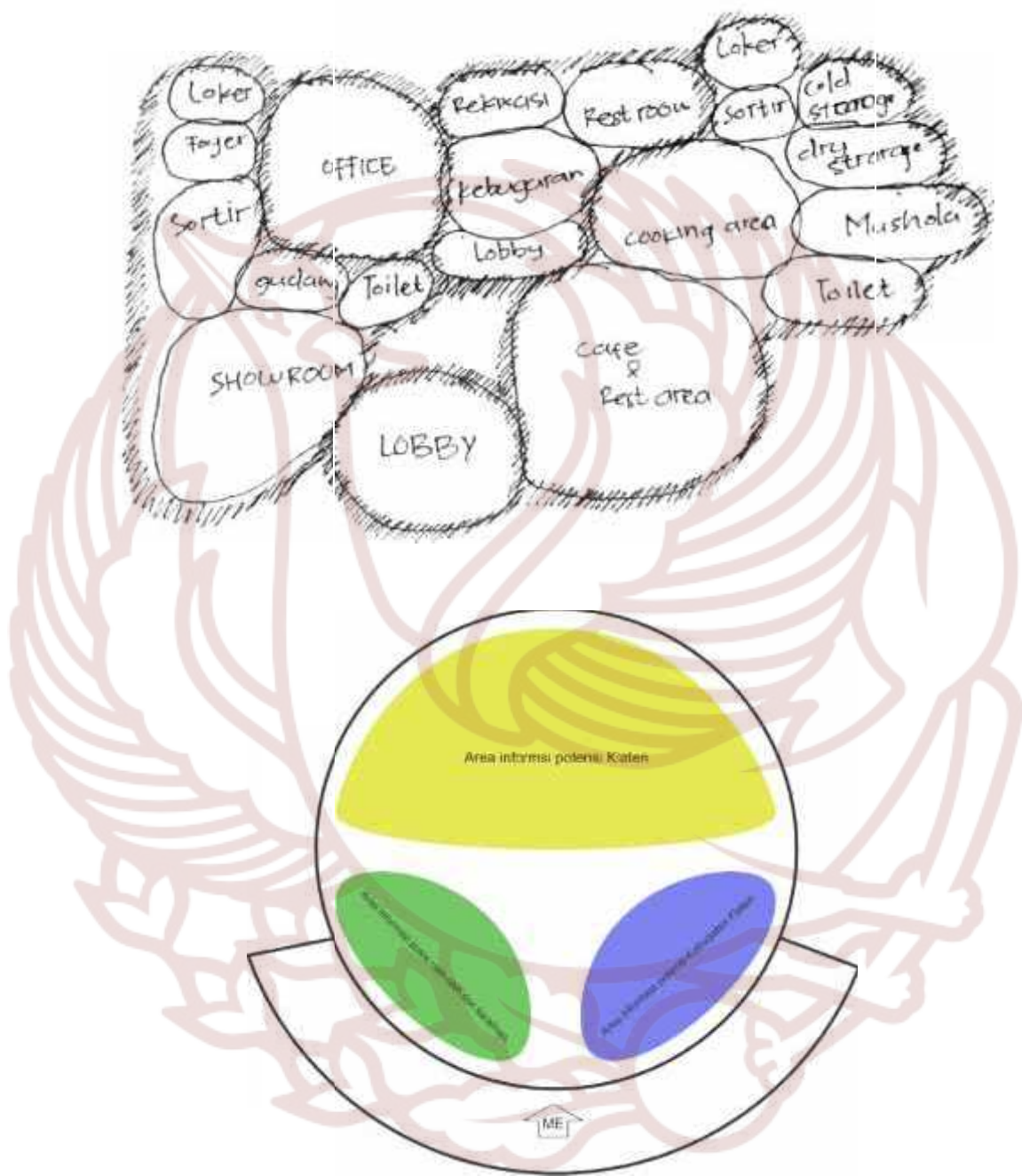


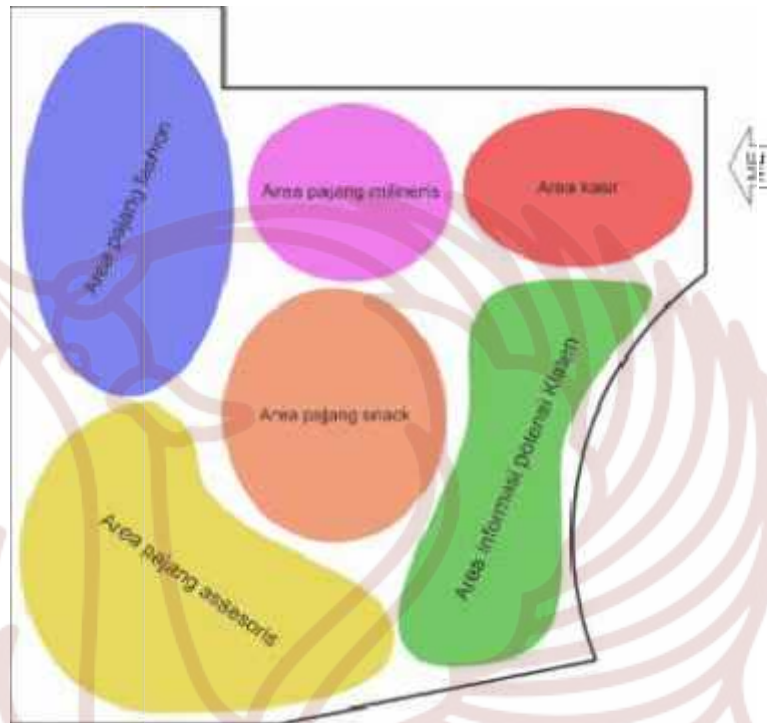
akan dikelompokkan meliputi ruang publik, ruang semi publik, ruang *private*, dan ruang *service*.

- a. Ruang publik adalah ruang yang berukuran relatif luas, karena dalam desain unsur-unsur denah dan posisinya merupakan faktor yang menentukan secara keseluruhan, dimana area ini harus mencakup akses dari semua penggunaan tersebut.
- b. Ruang semi publik adalah pengelompokan ruang yang aktifitasnya tidak bergubungan langsung dengan ruang *private* namun secara tidak langsung berhubungan dengan ruang publik.
- c. Ruang *privat* adalah pengelompokan ruang yang menuntut privasi dan tidak berhubungan dengan publik, namun masih berhubungan dengan ruang semi publik.
- d. Ruang *service* adalah pengelompokan ruang yang aktivitasnya meliputi *maintenance* dan pelayanan interen.

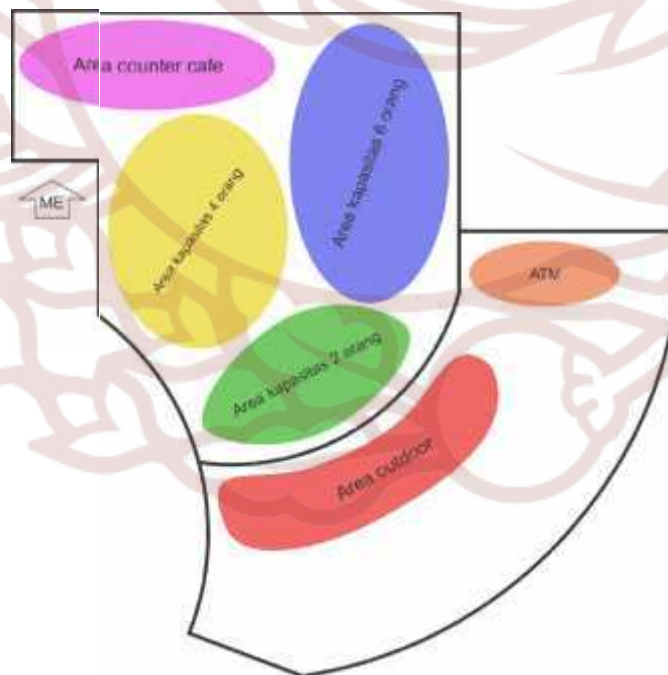
Berdasarkan pengelompokan ruang publik, ruang semi publik, ruang *private*, dan ruang *service*, selanjutnya dibuat letak masing-masing area. Berikut merupakan *grouping* dan *zoning* pada Perancangan Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Klaten:



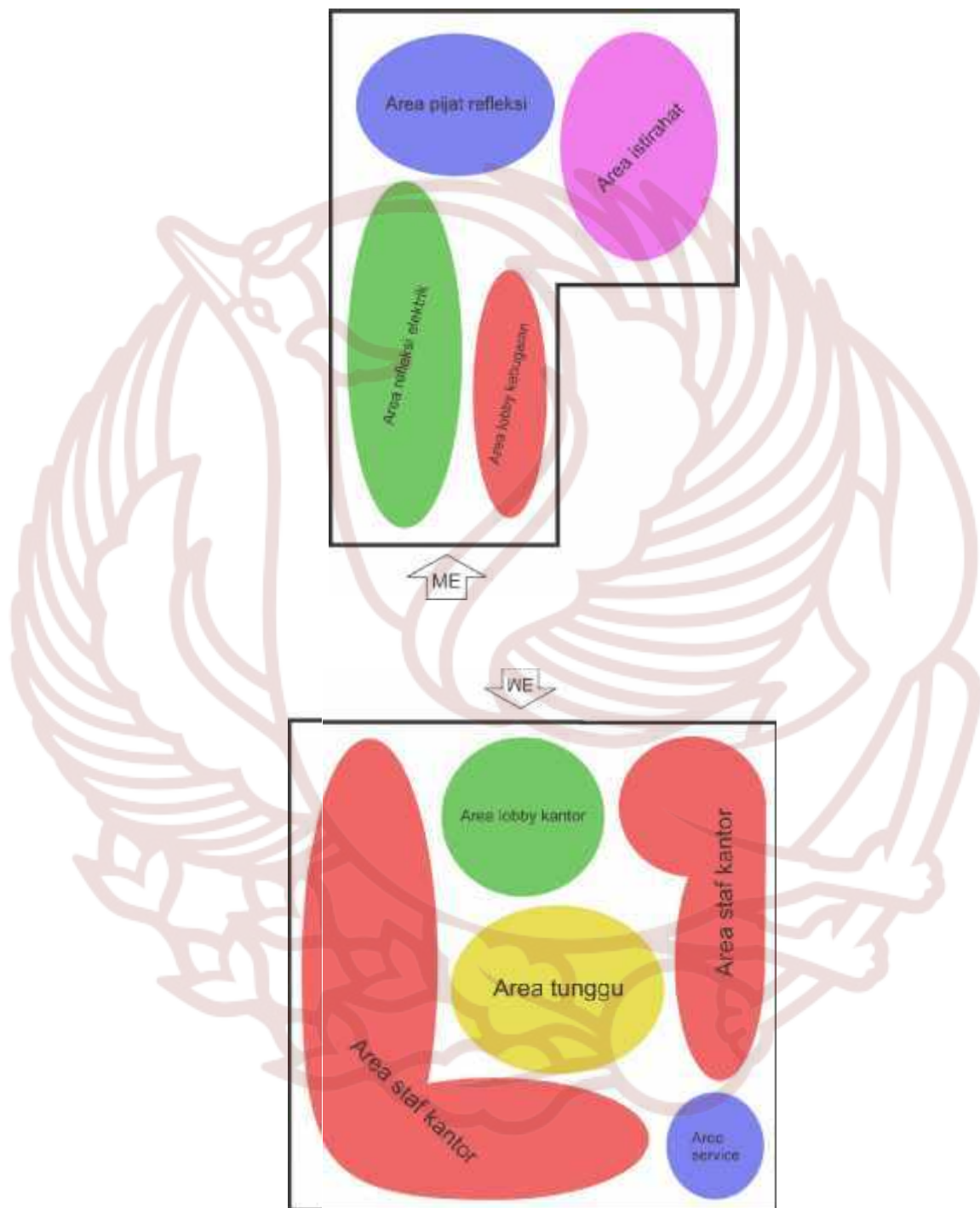


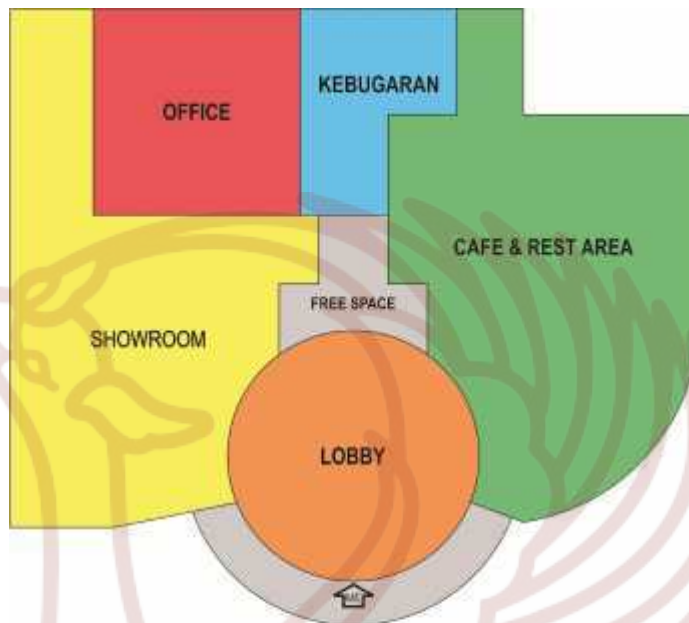


Gambar 18. Pembagian area *Showroom*



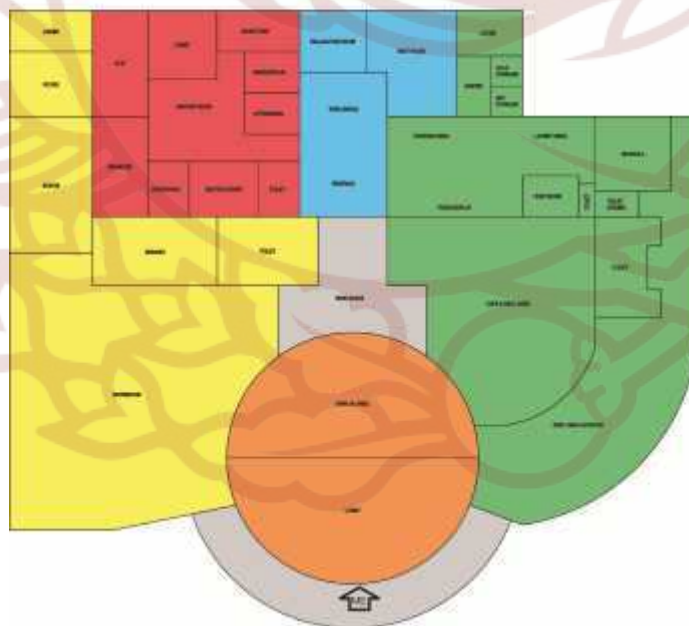
Gambar 19. Pembagian area *Cafe*



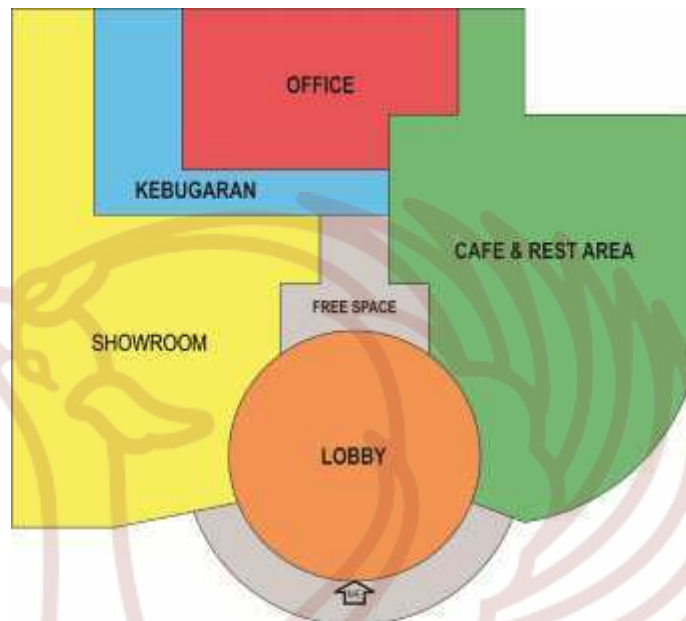


KETERANGAN:

	AREA PRIVATE
	AREA SEMI PUBLIC
	AREA PUBLIC
	AREA SERVICE
	FREE SPACE

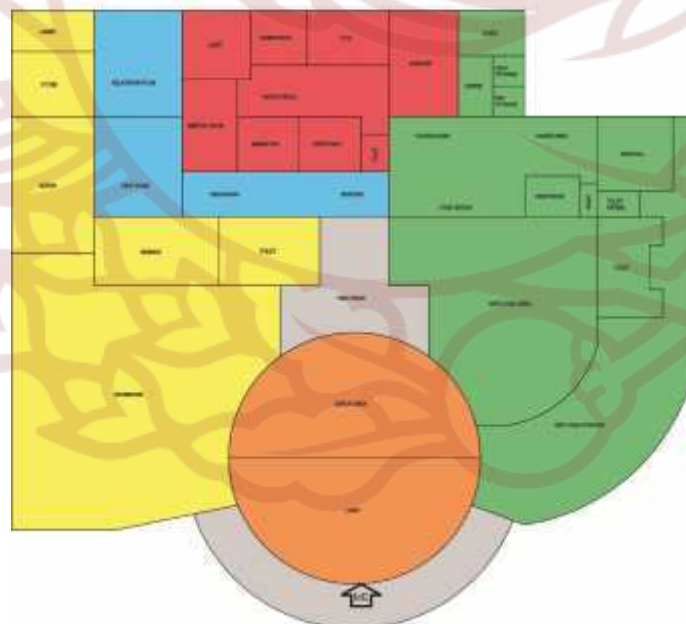






KETERANGAN:

Red	AREA PRIVATE
Yellow	AREA SEMI PUBLIC
Green	AREA PUBLIC
Blue	AREA SERVICE
Grey	FREE SPACE





ALTERNATIF	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	***	***
Kenyamanan	***	**
Keamanan	***	***
Fleksibilitas	***	**
Terpilih	ALTERNATIF 1	

Tabel 14. Indikator Penilaian *Groping Zoning* Ruang

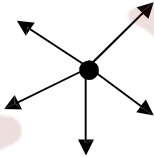
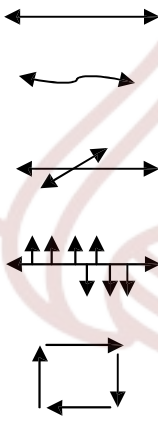
Keterangan:

- a. Fungsional: Efektivitas dalam melakukan pekerjaan karena ruangan tidak berjauhan sehingga tidak membuang waktu.
- b. Kenyamanan: Pengelompokan ruang berdasar jenisnya sesuai fungsinya akan memberikan kemudahan, nyaman komunikasi dan koordinasi bagi penggunanya.
- c. Keamanan: Pengelompokan ruang mendukung keselamatan penggunanya.
- d. Fleksibilitas: Pengelompokan ruang mendukung kemudahan bagi penggunanya (Pengunjung dan pengelola), hal ini berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan.

#### 4. Sirkulasi

Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk

arah jalan tersendiri.<sup>40</sup> Dalam perencanaan sirkulasi ada beberapa bentuk dari lorong dengan metode perencanaannya yaitu mengikuti pola-pola sirkulasi antar ruang. Bentuk- bentuk pola sirkulasi tersebut antara lain:

Pola Sirkulasi	Gambar	Keterangan
<b>Radial</b>		Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat.
<b>Linear</b>		Semua jalan adalah linear. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran/ Loop.

Tabel 15. Pola Sirkulasi

Sistem sirkulasi yang tepat dalam Perancangan Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten menggunakan sistem sirkulasi *Radial dan Liniear*, mengacu pada pola sirkulasi diatas, karena sistem ini memiliki area pusat dan arah sirkulasi yang jelas, sehingga mempermudah pengunjung, tamu, dan pengelola untuk memasuki ruang yang mereka kehendaki

<sup>40</sup> Pamudji Suptandar, 1999, Hal, 114.

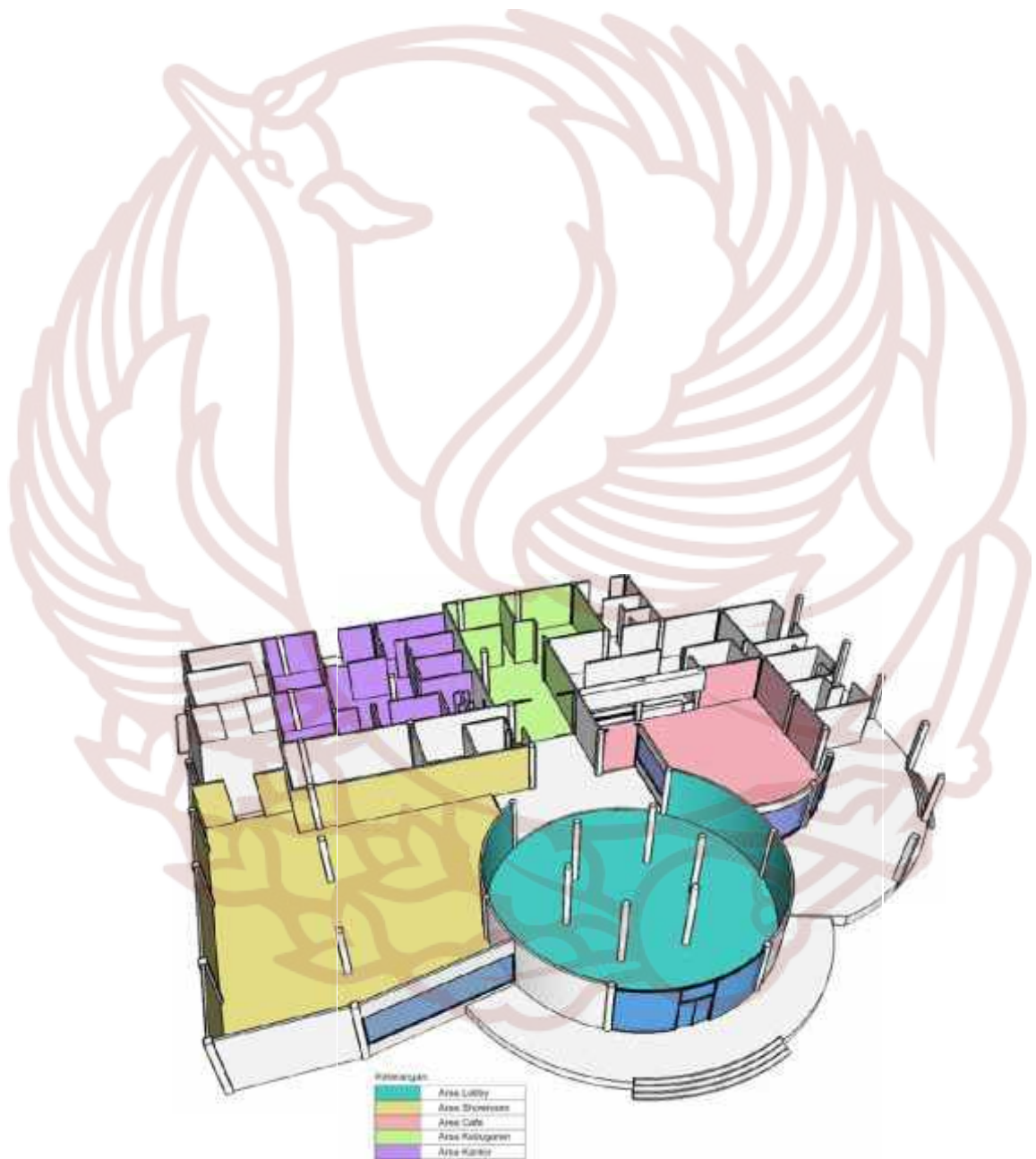


#### **D. Gubahan Ruang**

Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten adalah ide yang timbul dari permasalahan-permasalahan yang ada. Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan potensi-potensi yang dimiliki Kabupaten Klaten, baik dari segi ekonomi kreatif daerah setempat dan pariwisata Kabupaten Klaten itu sendiri. Tema yang akan dituangkan kedalam desain interior pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten adalah mengambil dari beberapa kearifan lokal Kabupaten Klaten supaya lebih terarah dalam mewujudkan desain interiornya dan dapat mencerminkan jati diri dari Kabupaten Klaten itu sendiri.

Pemilihan gaya yang akan menjadi acuan dalam perancangan desain interiornya juga diperhatikan supaya dapat mengakomodasi dari pemilihan tema kearifan lokal dari Kabupaten Klaten. Gaya yang akan diambil untuk Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten adalah gaya eklektik. Yang menjadi pertimbangan kenapa mengambil gaya eklektik dikarenakan gaya tersebut bisa lebih memaksimalkan dari tema iconic yang akan dituangkan kedalam area objek garap untuk bisa mencerminkan dari Kabupaten Klaten itu sendiri.

Kabupaten Klaten memiliki banyak potensi yang perlu diperkenalkan kepada masyarakat luas baik dari potensi budaya, potensi pariwisata, potensi alam dan potensi industri kreatif. Dari berbagai potensi yang dimiliki Kabupaten Klaten maka dipilih beberapa yang akan dijadikan sebagai kearifan lokal pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten, diantaranya candi





Area Garap	Tema
Area Lobby	Candi Plaosan
Area Showroom	Lurik Tuluh Watu
Area Cafe	Apem Pada Upacara Tradisi Yaqowiyu
Area Kebugaran	Lurik Tuluh Watu
Area Kantor	Lurik Tuluh Watu.

Tabel 16. Keterangan tema setiap area

## 1. Konsep Tema

Tema yang akan diambil untuk mengkaver desain interior daripada Perancangan Pusat Oleh-Olah dan Kerajinan Khas Klaten dengan pertimbangan bahwa ingin mengekspos Klaten dengan gaya *Eklektik* maka tema yang akan diambil adalah dengan mencari sebuah kearifan lokal dari Kabupaten Klaten itu sendiri. Tema yang akan dipakai dengan memilih kearifan lokal Klaten antara lain:

### a. Candi Plaosan

Candi adalah salah satu peninggalan budaya bangsa Indonesia yang amat berharga. Bukti dari keberadaan nenek moyang yang sudah maju peradabannya. Bangunan candi sebenarnya adalah bangunan keagamaan bagi pemeluk agama Hindu maupun Buddha. Sisa-sisa bangunan candi dapat ditemukan di Pulau Jawa dan Sumatra.

Gugusan Candi Plaosan Lor secara administratif terletak di wilayah desa Bugisan, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Klaten. Pendirian Gugusan Candi Plaosan Lor dikaitkan dalam kerangka sejarah Mataram Kuna dapat dilihat melalui keberadaan prasanti-prasasti dalam keseluruhan gugusan maupun dengan prasasti Buddhis lain dan prasasti yang sejaman.

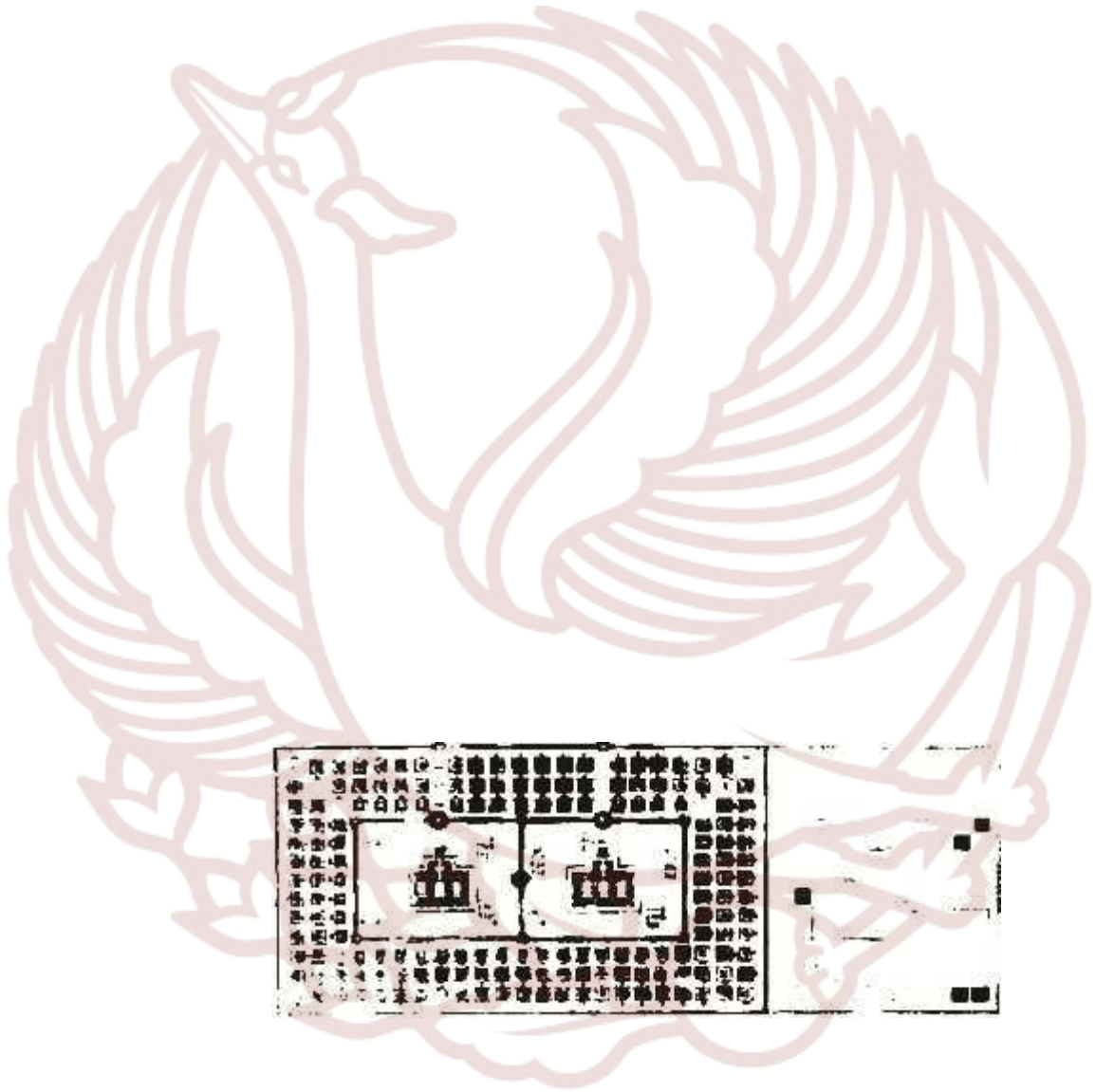
Gugusan Candi Plaosan Lor merupakan candi yang bernafaskan agama Buddha, terlihat dari stupa yang menghiasi candi dan arca-arca Boddhisatwa yang terdapat pada relung candi. Bentuk bangunan Gugusan Candi Plaosan Lor tidak seperti bangunan candi pada umumnya, karena denah candi berbetuk empat persegi panjang dan bertingkat dua. Selanjutnya Yzerman meyebutkan bahwa Percandian Plaosan Lor dapat dikatakan sekaligus merupakan sebuah kuil, sebuah vihara, dan sebuah makam. Gugusan bangunan suci semacam juga pernah dijumpai di India dan terutama di Bodh Gaya.<sup>41</sup>



Gambar 26. Candi Plaosan  
(<http://pinterest.candiplaosan>, diakses Minggu, 3 Agustus 2017)

---

<sup>41</sup> Sita Danyarati, *Relief Tokoh pada Bilik Candi Induk Plaosan Lor* (Skripsi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Progeram Studi Arkeologi Indonesia, Universitas Indonesia, 2009), Hal. 19.



## **b. Lurik**

Lurik telah digunakan sejak dahulu sebagai kebaya, kain panjang/jarit, *stagen* (kain ikat di bagian perut), dan selendang untuk berbagai kegiatan. Hingga saat ini, selendang lurik pun masih dijumpai sebagai sarana untuk mengangkat barang oleh para penjual jamu gendong, buruh gendong di pasar tradisional dan seterusnya. Dalam upacara “daur hidup” di Surakarta dan Yogyakarta, lurik pun masih digunakan sebagai salah satu saranan penting. Hal ini di mulai dari sejak manusia masih berada dalam kandungan, lahir, masa akil baligh, perkawinan hingga kematian. Termasuk juga upacara ruwatan untuk menolak bala, bersih desa, syukuran karena sembuh dari sakit, seserahan dalam rangkaian perkawinan, labuhan (upacara serah sesaji untuk Nyi Roro Kidul yang dilakukan raja Kraton Kasultanan Yogyakarta setiap tahun yang dilakukan sejak dahulu hingga sekarang) dan seterusnya.

Dusun Niten, kelurahan Pogung berada di perbatasan Kecamatan Pedan dan Kecamatan Cawas, Kabupaten Klaten, Propinsi Jawa Tengah, namun secara administratif masuk di kawasan Kecamatan Cawas. Desa yang lebih dikenal dengan sebutan Pogung Niten ini secara geografis mengandalkan sektor pertanian sebagai mata pencaharian utama penduduknya, hasil utamanya berupa padi dan palawija. Desa tersebut terletak  $\pm 10$ km dari pusat kota kecamatan Pedan. Butuh waktu hingga 30 menit untuk mencapai rumah pengrajin yang khusus memproduksi 1 urik selendang.

Dibalik minimnya infrastruktur bahkan tingkat kesejahteraan warganya, desa Pogung Niten masih menyimpan artefak kebudayaan dari masa lalu. Beberapa keluarga masih aktif menenun kain lurik untuk di jadikan selendang. Ukuran satu lurik untuk kebutuhan selendang memang tidak besar, hanya 0,5m x 3m tiap helainya. Khusus untuk kebutuhan sebagai bahan baku selendang ini, para pengrajin lurik jaman dulu selalu menggunakan serat dari kapas atau serat kayu. Kedua bahan tersebut dipercaya lebih kuat untuk menahan barang bawaan yang sarat beban. Namun seiring kemajuan jaman, para pengrajin lurik di Pogung Niten ini mulai mengandalkan benang sintetis yang dipasok dari Pasar Masaran, Kecamatan Cawas.

Kegiatan menenun selendang lurik yang di lakukan oleh sebagian warga Pogung Niten merupakan cerminan peristiwa kebudayaan. Selendang lurik yang dihasilkan merupakan artefak seni yang menjadi modal kehidupan. Melalui sudut pandang kritis, selendang lurik akan didudukkan sebagai artefak seni hasil kebudayaan yang patut untuk dijaga kelestariannya. Ketika selendang lurik ini mulai tenggelam dalam era moderen dan kemajuan teknologi, kehidupan masyarakat pemiliknya pun akan ikut hanyut dan tenggelam tanpa memiliki jati diri di dalamnya.

Kehadiran selendang lurik yang dimiliki masyarakat Pogung Niten hanya sebatas sebagai alat fungsional untuk membawa barang dalam tugas sehari-hari seperti, membawa bekal untuk pergi ke sawah, membawa kayu hasil berladang, dan untuk mengendong jamu. Masyarakat Pogung Niten



menyadari betul bahwa selendang lurik dulunya tidak hanya sebagai media fungsional namun juga digunakan untuk kegiatan religi dan ritus spiritual. Selendang lurik digunakan juga pada upacara ruwatan, dan sebagai pelengkap sesajen upacara *labuhan*. Namun dalam perkembangan jaman, selendang lurik mulai tergantikan dengan corak-corak lurik yang lain. Selendang lurik yang dihasilkan masyarakat Pogung Niten merupakan corak *tuluh watu* yang memang hanya sebatas untuk kaum wanita untuk membawa barang dalam tugas sehari-hari. Tanpa disadari masyarakat Pogung Niten bahwa selendang lurik yang dihasilkan selama ini memiliki makna tersembunyi dibalik garis-garis dan corak-corak yang terwujud dalam selendang lurik mereka.

Bentuk selendang lurik Pogung Niten mempunyai karakteristik yang sederhana dengan olahan serta dinamika garis-garis yang terstruktur. Garis-garis yang mendominasi adalah garis vertical dan horisontal yang berpadu menciptakan sebuah keseimbangan. Pola selendang lurik Pogung Niten dengan ukuran selendang untuk pembawa barang  $\pm 0,5\text{m} \times 3\text{m}$  dan untuk berbagai upacara sesajen, seperti upacara labuhan lebih pendek, yaitu  $\pm 0,5\text{m} \times 1,75\text{m}$ . Pola selendang pada umumnya diberi *tumpal* sederhana selebar  $\pm 20\text{cm}$ . Corak *tuluh watu* ini dikenal dengan konstruksi rajutan yang kuat, teksturnya kasar dan benang tidak lekas lepas. Disamping itu, *tuluh* dapat diartikan keuletan dan kata *watu* atau batu member kesan sesuatu yang kuat. Dengan demikian orang berharap pula, pemakaian lurik ini akan member kekuatan dan keuletan pula pada pemakainya, dalam hal ini perempuan.

Selendang lurik Pogung Niten tersirat makna konsep keseimbangan tersebut. Garis garis vertical yang disebut *lanjuran* merupakan gambaran tentang kekuatan, keuletan, kegigihan dan kerja keras untuk mencapai kesempurnaan (surgawi) dan garis horisontal yang disebut pakan malang merupakan konstruksi keseimbangan yang menciptakan garis vertikal tetap berdiri kokoh. Garis horisontal atau pakan malang ini menyimbolkan dasar tanah tempat berjalan, bumi sebagai peyangga, dan bumi sebagai pelindung. Selendang lurik Pogung Niten membawa sebuah gagasan untuk mencapai sebuah tujuan, surgawi, kesempurnaan, keinginan, dan harapan di bumi tempat berpijak maka harus diimbangi dengan kerja keras, keuletan, kekuatan agar dapat berdiri kokoh.<sup>44</sup> Lurik tidak hanya artefak kain semata namun dalam garis-garis, pola dan corak terdapat ideologi yang ingin dibangun lewat kain lurik tersebut.

Motif *tuluh watu* ada yang mengartikan dengan batu yang bersinar dan dianggap bertuah sebagai penolak bala. Dapat dipakai antara lain pada upacara ruwatan (ritual khusus dalam adat Jawa bertujuan untuk membersihkan diri). Menurut Nian S. Djoemena, corak ini dahulu hanya boleh dipakai oleh orang tertentu yang berkepribadian kuat, mantap dan berbudi luhur. Tuluh dapat diartikan kuat atau perkasa. Di pedesaan kaum wanita pedagang memakai corak ini dalam bentuk selendang untuk membawa

---

<sup>44</sup> Damar Tri Afriyanto, *Selendang Lurik Lambang Keperkasaan Perempuan-Perempuan Dusun Niten, Kelurahan Pogung, Kecamatan Cawas, Klaten* (Tesis, Prodi Pengkajian Seni, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2014), Hal. 121.



---

<sup>45</sup> Damar Tri Afriyanto, *Selendang Lurik Lambang Keperkasaan Perempuan-Perempuan Dusun Niten, Kelurahan Pogung, Kecamatan Cawas, Klaten* (Tesis, Prodi Pengkajian Seni, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2014), Hal. 115.

mengonsumsi makanan yang dihasilkan dari hasil alam daerah alam itu sendiri. Banyak makanan khas daerah yang lahir dari adanya suatu budaya atau tradisi disuatu daerah yang bertahan hingga sekarang. Seperti tradisi yang masih bertahan di desa Jatinom, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah, terdapat suatu upacara tradisional yang sifatnya unik. Upacara tradisional tersebut terkenal dengan nama *Yaqowiyu*. Kata *Yaqowiyu* berasal dari doa penutup yang diucapkan Ki Ageng Gribig setiap selesai menjalankan dakwah pengajiannya. Ki Ageng Gribig adalah seorang ulama besar diabad 15 yang hidup sejaman dengan para Wali Sembilan.<sup>46</sup> Upacara tradisional *Yaqowiyu* berkembang sejak zaman Mataram Islam, yang diadakan untuk mengenang jasa besar Ki Ageng Gribik, salah satu penyebar agama Islam di Jatinom Klaten pada masa Sultan Agung Hanyokrokusumo.<sup>47</sup>

Upacara tradisional *Yaqowiyu* merupakan upacara permohonan kepada Tuhan agar diberi keselamatan dan kemudahan mencari rizqi, dilindungi dan diberkahi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu *Yaqowiyu* juga disebut upacara penyebaran apem. Disebut demikian karena pada setiap puncak acara *Yaqowiyu* dilakukan penyebaran kue apem kepada pengunjung. *Yaqowiyu* disebut juga *Saparan* karena pelaksanaan upacara ini selalu jatuh pada bulan *Sapar* dalam perhitungan tahun *Qomariah* tahun Jawa.

---

<sup>46</sup> Lathifah Sumaiyah, *Persepsi Masyarakat Terhadap Upacara Yaqowiyu serta Pengembangan Produk Apem sebagai Salah Satu Alternatif Kuliner Daerah Klaten* (Skripsi, Program Studi Teknik Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), Hal. 1.

<sup>47</sup> Mona Erythrea Nur Islami dan M. Ikhsanudin, *Simbol dan Makna Ritual Yaqowiyu di Jatinom Klaten* (Jurnal Media Wisata, Volume 12, 2014), Hal. 103.

Filosofi yang diajarkan oleh Ki Ageng Gribig sangat berbeda dengan ajaran yang telah diajarkan, seperti pentingnya berbagi terhadap sesama umat manusia dan menjalankan perintah agama secara benar. Saat ini banyak masyarakat yang ikut merayakan *Yaqowiyu*, biasanya mereka datang dengan maksud agar bias mendapatkan apem yang disebar pada saat puncak acara yaitu pada 15 *Sapar* pada kalender Jawa supaya mendapat berkah dari kue apem tersebut meskipun merelakan untuk tidak melakukan ibadah wajib seperti shalat lima waktu demi mendapatkan kue apem yang dianggap memiliki berkah tersendiri. Pada upacara tradisional *Yaqowiyu* kue apem yang digunakan merupakan jenis makanan tradisional yang merupakan suatu potensi daerah yang sangat berharga, karena setiap makanan khas di semua daerah Indonesia memiliki cerita dan biasanya makanan khas suatu daerah menggunakan potensi bahan lokal yang ada disekitar. Apabila makanan khas dikembangkan dengan baik, maka makanan tradisional tidak akan kalah dengan makanan luar negeri yang masuk ke Indonesia. Karena makanan tradisional umumnya menggunakan bahan lokal dan selain itu dilihat dari segi ekonomisnya mampu mengangkat nilai bahan lokal lebih baik.

Selain pada perayaan *Yaqowiyu*, kue apem juga sering dihidangkan pada acara budaya adat Jawa yang lain seperti pada upacara *Nglimani* yang merupakan upacara adat yang memperingati lima bulan bayi dalam kandungan, kemudian upacara *mithoni* merupakan upacara memperingati tujuh bulan bayi dalam kandungan, selain itu upacara *tedhak siten* yang



merupakan upacara tradisional dimana seorang bayi umur lima bulan yang mulai berpijak di tanah, dan acara supitan yang merupakan acara seorang anak laki-laki yang mulai tumbuh dewasa untuk disunat. Selain itu pada berbagai acara syukuran yang diadakan di masyarakat daerah di Jawa Tengah dan Yogyakarta, kue apem menjadi hidangan yang wajib ada selama acara berlangsung, dan biasanya kue apem disajikan bersama kolak dan ketan.

Kue apem sendiri berasal dari *afwan* dalam bahasa arab yang memiliki arti maaf. Kemudian masyarakat Jawa saat ini menyebutnya dengan kue apem. Dalam perayaan upacara tradisional *Yaqowiyu* kue apem yang digunakan merupakan salah satu makanan khas yang menjadi satu ciri khas pada saat perayaan *Yaqowiyu* berlangsung. Namun sangat disayangkan karena kue ini hanya dapat dijumpai pada saat perayaan *Yaqowiyu*, selain pada upacara tersebut kue apem tidak dapat dijumpai setiap saat. Tidak seperti kue khas Klaten lainnya yang dapat dijumpai setiap saat, seperti Kue Kembang Jambu, Kerupuk Karak, Keripik Ceker Ayam, Keripik Paru Sapi dan lain lain yang menjadi makanan khas Klaten.



tempat tinggal. Pada masa peralihan dari klasik ke modern ditandai dengan Eklektisme, tututan kebutuhan lebih banyak di masa sebelumnya tidak ada misalnya balai kota, stasiun kereta api, gedung pengadilan, opera, paviliun, gedung pameran, museum, dan lain-lain.

Arsitektur eklektik bisa dikatakan sebagai hasil karya arsitektur yang mempergunakan metode merancang secara eklektik. Eklektisme adalah sebuah pergerakan arsitekturdengan metode menggabungkan atau kombinasi berbagai aspek, ide, teori meupung yang ditunjukkan untuk membuat arsitektur terbaik dengan kombinasi yang ada. Pergerakan ini diawali dari filsafat yang dikaitkan dengan penggabungan berbagai perspektif pondasi filsafat untuk membentuk filsafat baru yang lebih baik. Metodenya kemudian diterapkan dalam bidang-bidang ilmu pengetahuan yang lain, diantaranya kedalam arsitektur.<sup>48</sup>

Eklektik terdiri dari beberapa gaya yang diambil budaya Barat dan Timur. Jadi tidak ada aturan baku yang menyebutkan bagaimana cara memadukan beberapa gaya tersebut. Perkawinan Timur dan Barat itulah yang masuk pada lingkup gaya eklektik. Gaya eklektik sendiri dikenal dalam istilah interior sebagai gaya gado-gado, yang merupakan paduan dari beragam selera gaya. Melihat dari paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ciri gaya modern eklektik adalah sebagai berikut.

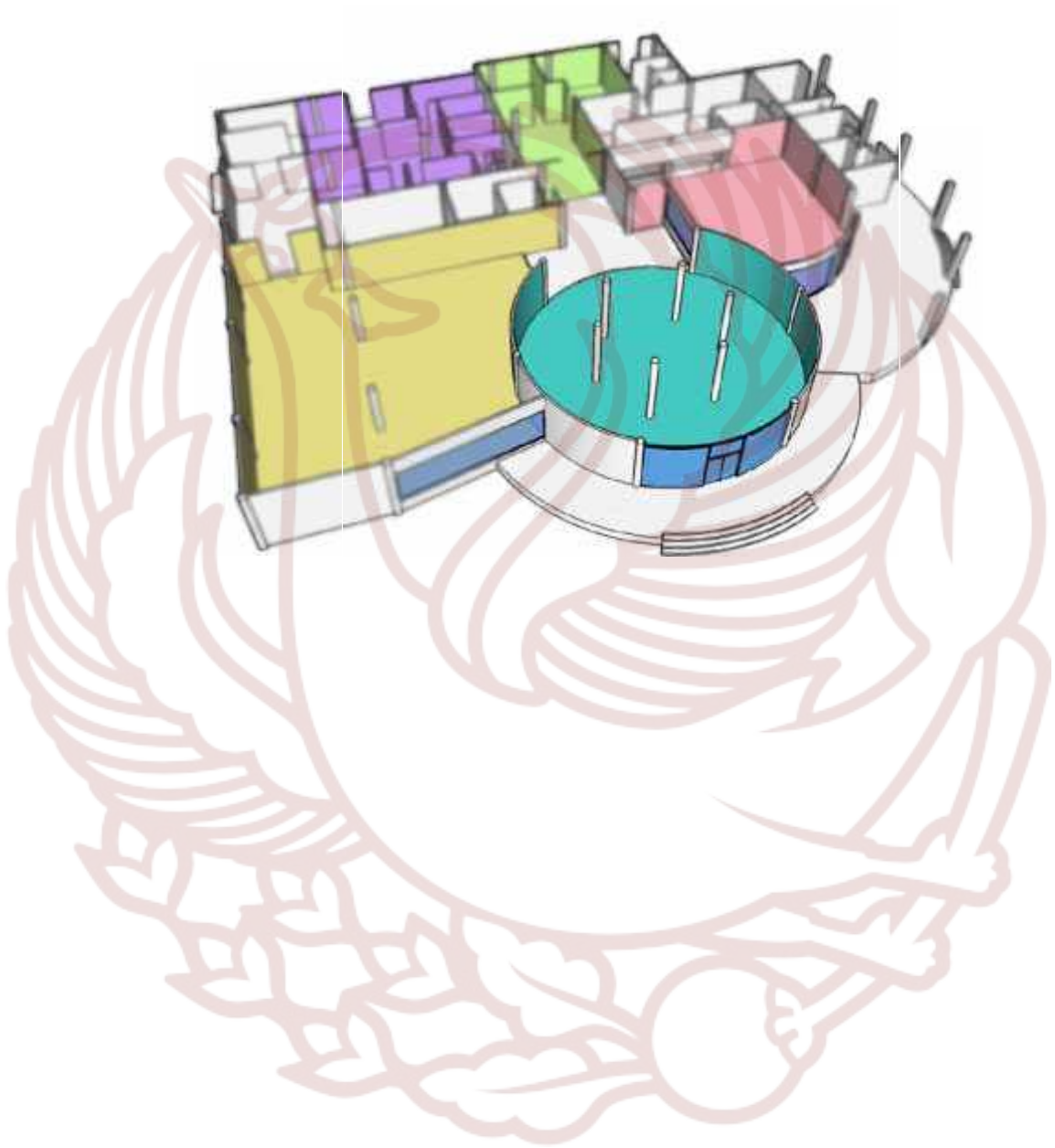
- 1) Gaya eklektik disertai dari pertemuan dan pencampuran dalam berbagai

---

<sup>48</sup> Yunita Eka Wahyunigtyas, *Desain Interior Gedung Pertunjukan Seni Tradisional Jawa di Surakarta dengan Pendekatan Eklektik* (Tugas Akhir, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret, 2010), Hal. 72.

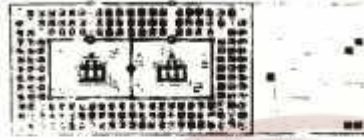
gaya.

- 2) Gaya yang menggunakan berbagai macam furniture atau elemen interior yang berasal dari gaya atau periode yang berbeda.
- 3) Dalam pemakaian komposisi warna ruang tidak berlebihan dikarenakan akan mengganggu estetika visual yang ada. Pilihan warna senada dan memberikan aksent warna atau material yang kontras.
- 4) Kesan modern eklektik dapat ditampilkan dengan memasukkan satu, dua gaya atau kultur lain sebagai *poin of interest* dalam sebuah penataan gaya modern.





## Candi Plaosan



Denah Candi Plaosan



Atapodhatu

Rupodhatu

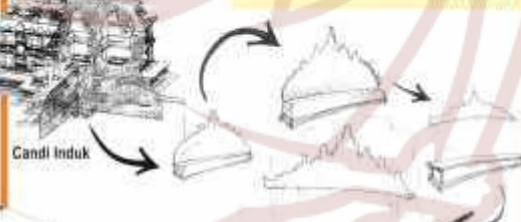
Kamadhatu



Receptionis merupakan dari koridor candi yang kokoh dan menjadi inti pada candi sebagai akses pada area receptionis.



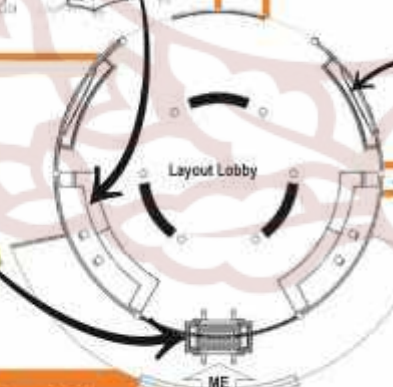
Meja display merupakan dari bentuk candi induk dan ditransformasi di bagian area Lobby.



Candi Induk



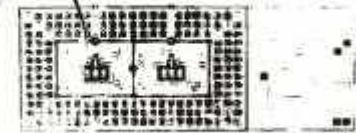
Pintu masuk Candi



Layout Lobby

ME

Layout pada Pusat Bioskop dan kerajinan transformasi dari denah candi induk yang simetris.



Denah Candi Plaosan

## Transformasi Candi Plaosan

**a. Konsep Elemen Pembentuk Ruang**

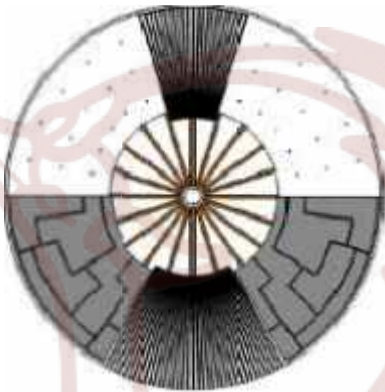
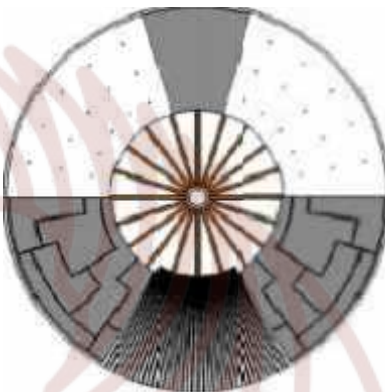
**1) Lanatai**

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Granit abu, Ex. granitex (santa cecilia)</li><li>- Granit hitam, Ex. granitex (ubatuba)</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Granit abu, Ex. granitex (santa cecilia)</li><li>- Granit hitam, Ex. granitex (ubatuba)</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Warna mendukung dari konsep Candi Plaosan</li><li>- Perawatan mudah</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Warna mendukung dari konsep Candi Plaosan</li><li>- Perawatan mudah</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Desain terlihat kaku</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 17. Alternatif lantai Lobby

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Palyeood, Fin. duco</li><li>- Plester, Fin. Texture</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Playwood, Fin. duco</li><li>- Batu bata ekspos Fin. clear coating</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Warna mendukung dari konsep Candi Plaosan</li><li>- Perawatan mudah</li><li>- Mendukung nuansa candi yang kokah</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Karakter candi kurang kelihatan</li><li>- Perawatan mudah</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Desain terlihat kaku</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

### 3) Ceiling



Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. duco</li><li>- Gypsumboard Ex. Jayaboard</li><li>- Kayu jati 10 x 6</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. duco</li><li>- Gypsumboard Ex. Jayaboard</li><li>- Kayu jati 10 x 6</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Warna mendukung dari konsep Candi Plaosan</li><li>- Mendukung nuansa candi yang kokah</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Karakter candi kurang kelihatan</li><li>- Perawatan mudah</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Desain terlihat kaku</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 19. Alternatif ceiling Lobby




## b. Konsep Elemen Pengisi Ruang

### 1) Mebel


Meja Receptionis			
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. Duco</li><li>- 900 x 200 x 90 cm</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. Duco</li><li>- 900 x 200 x 90 cm</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Warna mendukung dari tema</li><li>- Mendukung nuansa candi yang kokah</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Karakter tema kurang kelihatan</li><li>- Perawatan mudah</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Desain terlihat kaku</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 20. Alternatif meja receptionis Lobby



Kursi			
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Soloid wood (kayu jati), Fin. Polyurethane</li><li>- 300 x 50 x 50 cm</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Soloid wood (kayu jati), Fin. Polyurethane</li><li>- 170 x 45 x 50 cm</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Bentuk mengikuti ruangan</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Desain lebih dinamis</li><li>- Perawatan mudah</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Bentuk mengikuti ruangan</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Desain terlihat kaku</li><li>- Perawatan mudah</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 21. Alternatif kursi Lobby

Meja display			
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- 300 x 50 x 50 cm</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- 170 x 45 x 50 cm</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Bentuk sesuai tema</li><li>- Desain lebih dinamis</li><li>- Perawatan mudah</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Bentuk kurang sesuai tema</li><li>- Desain terlalu rumit tidak sesuai dengan tema</li><li>- Perawatan mudah</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 22. Alternatif meja display Lobby

### Jenis

### Keterangan



Downlight

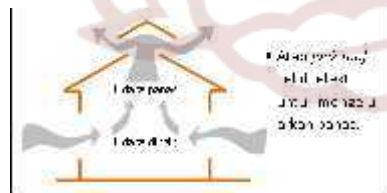


Spotlight

- Downlight
- Daya Utama : Volt 50 – 60Hz
- Watt : 1 x 4.5 Watt
- Warna Sinar : Putih / Kuning
- Material : Sintetis
- Warna Body : Putih
- Diameter : 7.5 centimeter / 3 inci
- Usia Lampu : 15.000 Jam
- Pojok Pencerahan : 100 derajat
- Jenis : Lampu Sorot Mini Estalase
- Dimensi : Diameter lampu 2,2cm, Diameter Telapak kaki 4cm, Tinggi 8,2cm
- Cahaya lampu Fokus ke satu titik dan tidak menyebar
- Daya tembak lampu jauh 2 meter
- Menggunakan jenis lampu mata LED EPISTAR 1 Watt from Taiwan
- Warna cahaya : Putih / Kuning
- Wattage : 1 Watt
- Voltage : 220 VAC



### Jenis

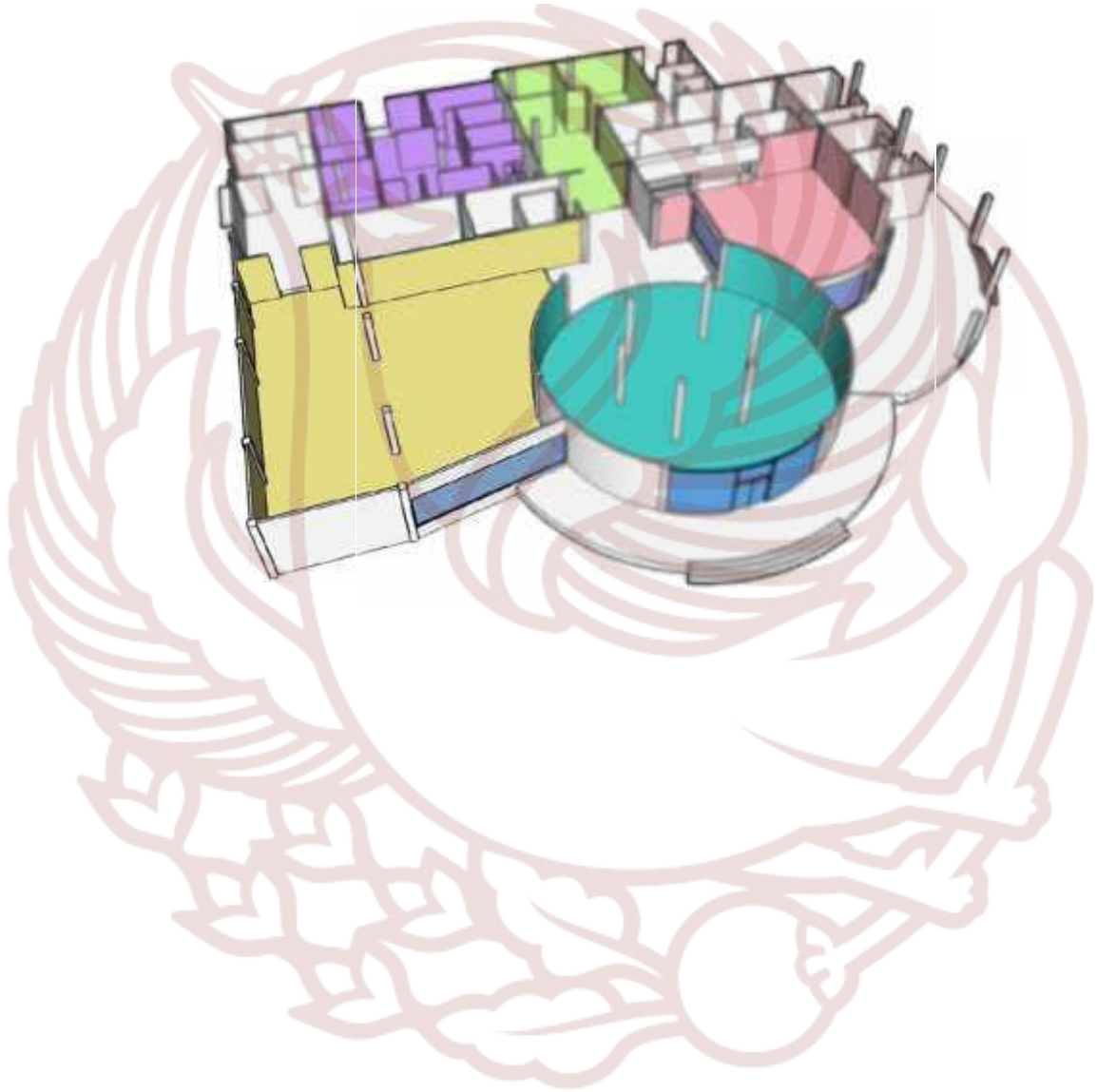


Penghawaan alami

### Keterangan

- Penghawaan alami
- Perletakan *outlet* adalah pada atap apabila menggunakan atap bertipe *jack roof*. Lubang antara atap induk dengan atap 'topi' pada *jack roof* dapat diberi kisi-kisi sebagai bukaan keluarnya udara (*outlet*). Posisi *outlet* pada atap inilebih efektif untuk mengeluarkan udara panas yang banyak berkumpul di

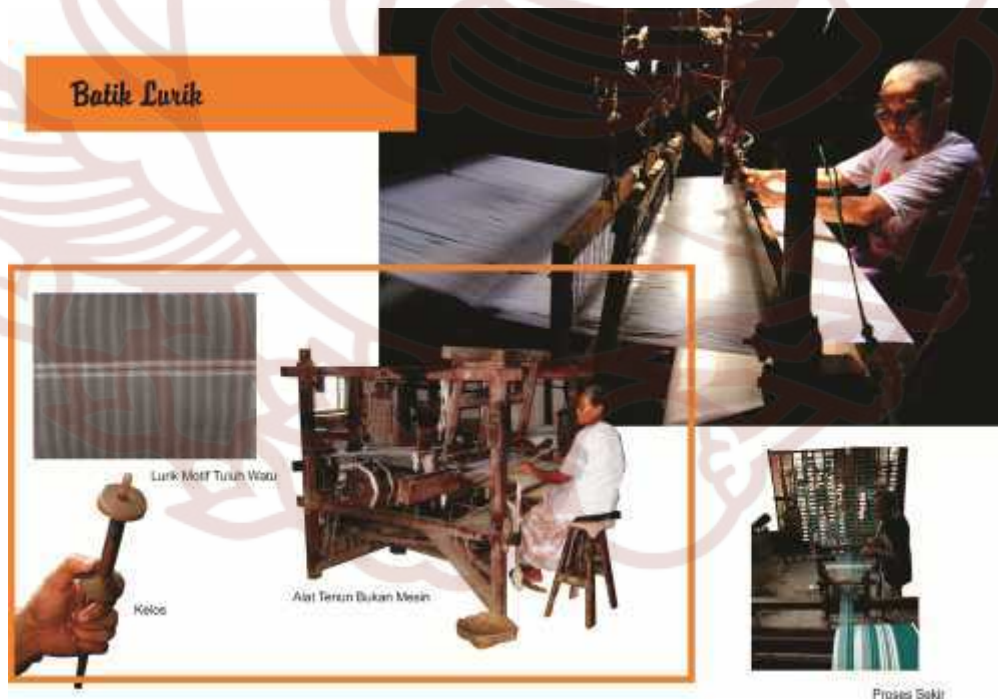
--	--

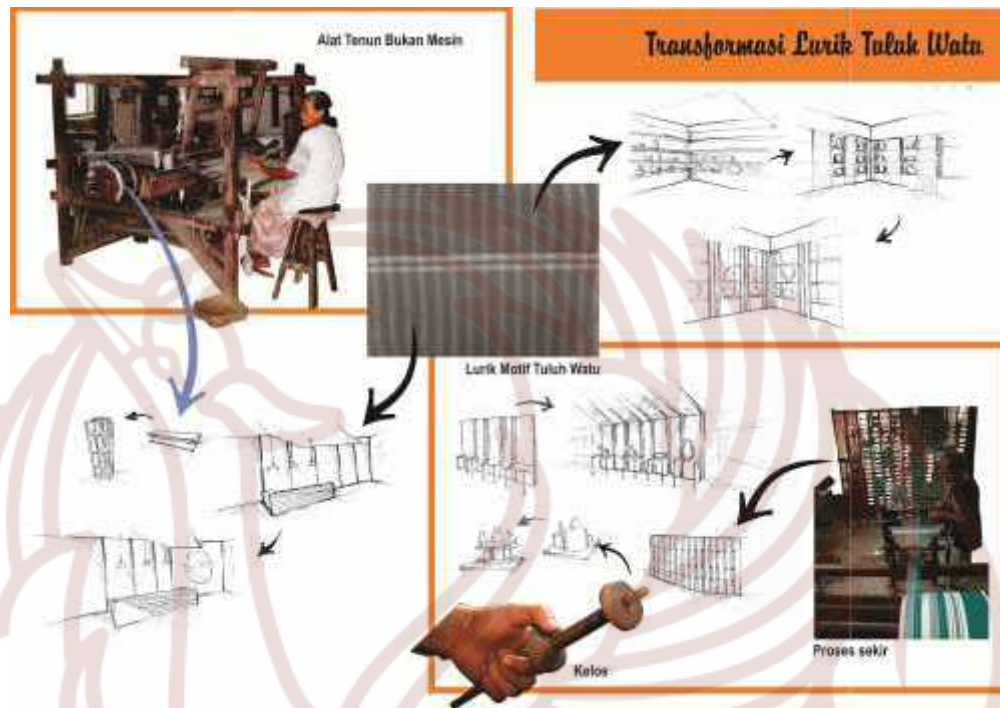




Fashion	Aesoris	Milineris	Snack
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lurik</li> <li>• Konveksi (sablon manual)</li> <li>• Konveksi kain Pedan</li> <li>• Batik kain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wayang</li> <li>• Permainan anak</li> <li>• Penecoran logam</li> <li>• Pengecoran baja</li> <li>• Gamelan</li> <li>• Kerajinan tenun lidi</li> <li>• Kerajinan tanduk</li> <li>• Kerajinan batu</li> <li>• Kerajinan bambu</li> <li>• Miniatur bebek bambu</li> <li>• Industri wayang kulit</li> <li>• Payung kayu</li> <li>• batik kayu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Industri rumah tangga</li> <li>• Tas</li> <li>• Kapak</li> <li>• Industri alat pertanian</li> <li>• Kerajinan karung</li> <li>• Industri sangkar burung</li> <li>• Kaset kain perca</li> <li>• Anyaman tenggok</li> <li>• Sabuk</li> <li>• Peralatan dapur</li> <li>• Gitar</li> <li>• Souvenir dompet, tas, kipas</li> <li>• Sepatu kulit</li> <li>• Gersabah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belut</li> <li>• Abon</li> <li>• Jenang ayu</li> <li>• Peyek cetul (ikan kali)</li> <li>• Getuk</li> <li>• Beras raja lele</li> <li>• Emping mlinjo</li> <li>• Pati aren</li> <li>• Kripik pisang</li> <li>• Krupuk susu</li> <li>• Stik &amp; singkong keju</li> <li>• Stik roti &amp; Kripik pisang</li> <li>• Gula jawa</li> <li>• Paru rambak cakar</li> <li>• Rambak</li> <li>• Roti lapis legit</li> <li>• Kripik tempe</li> <li>• Kripik belut</li> <li>• Kripik bonggol pisang</li> </ul>

### Batik Lurik





Gambar 35. Transformasi lurik motif Tuluh Watu

**a. Konsep Elemen Pembentuk Ruang**

**1) Lanatai**

Alternatif 1	Alternatif 2
Bahan	
- Granit abu, Ex. granitex (santa	- Granit abu, Ex. granitex (santa

- cecilia)
- Granit hitam, Ex. granitex (ubatuba)

- cecilia)
- Granit hitam, Ex. granitex (ubatuba)

#### Identifikasi

- Pemilihan warna lantai abu-abu agar display produk bisa lebih terlihat.
- Perawatan mudah
- Memberi nuansa natural
- Desain lebih dinamis

- Pemilihan warna lantai abu-abu agar display produk bisa lebih terlihat.
- Perawatan mudah
- Memberi nuansa natural
- Desain terlalu meriah yang mengakibatkan display produk tidak terlihat.

Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Alternatif 1	Alternatif 2
--------------	--------------



#### Bahan

- Plywood, Fin. HPL
- Gypsumboard Ex. Jayaboard, Fin. Cat dinding

- Plywood, Fin. HPL
- Gypsumboard Ex. Jayaboard, Fin. Cat dinding

#### Identifikasi

- Menonjolkan desain batik lurik
- Pemilihan warna yang ringan agar display produk bisa menonjol
- Desain lebih dinamis
- Pemilihan warna yang ringan agar display produk bisa menonjol
- Desain lebih dinamis
- Transformasi batik lurik tidak begitu kelihatan

Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Alternatif 1	Alternatif 2
--------------	--------------



Bahan
-------

- Playwood, Fin. HPL
- Gypsumboard Ex. Jayaboard, Fin. Cat dinding
- Playwood, Fin. HPL
- Gypsumboard Ex. Jayaboard, Fin. Cat dinding

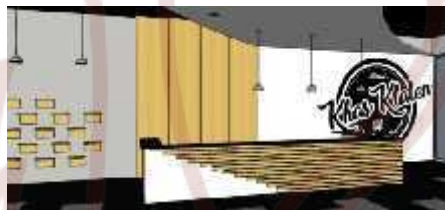
Identifikasi
--------------

- Pemilihan warna yang ringan agar display produk bisa menonjol
- Desain lebih dinamis
- Pemihan material terlalu meriah menjadikan display produk kurang terlihat
- Desain dinamis



Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Alternatif 1	Alternatif 2
--------------	--------------



Bahan
-------

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plywood, Fin. HPL</li> <li>- Gypsumboard Ex. Jayaboard, Fin. Cat dinding</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plywood, Fin. HPL</li> <li>- Gypsumboard Ex. Jayaboard, Fin. Cat dinding</li> </ul> |
|--|--|

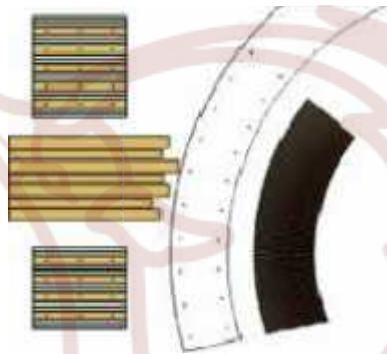
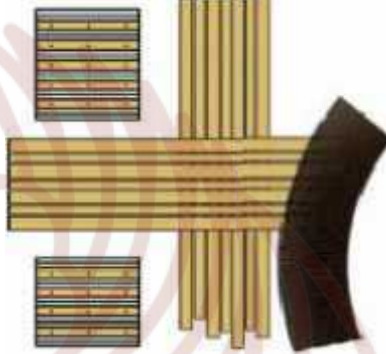
Identifikasi
--------------

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Transformasi batik lurik terlihat pada backdrop</li> <li>- Desain lebih dinamis</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemihan material terlalu meriah</li> <li>- Desain dinamis</li> </ul> |
|---|---|

Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		





## 5) Ceiling

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Playwood, Fin. HPL</li><li>- Besi Hollow 6 x 6</li><li>- Gypsumboard Ex. Jayaboard</li><li>- Kayu jati 8 x 8 Fin. Coating hitam</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Playwood, Fin. HPL</li><li>- Besi Hollow 6 x 6</li><li>- Kayu jati 8 x 8 Fin. Coating titam</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Desain ceiling mengikuti fungsi dimana ruangan yang butuh penerangan agar terlihat dinamis</li><li>- Penerapan transformasi desain batik lurik lebih terlihat</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Desain ceiling belum mengikuti fungsi dimana ruangan yang butuh penerangan</li><li>- Penerapan transformasi desain batik lurik lebih terlihat</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

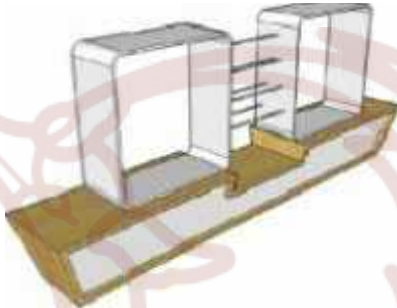
Tabel 30. Alternatif ceiling Showroom

**b. Konsep Elemen Pengisi Ruang**



**1) Mebel**

Meja display craft			
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Blok board, Fin. HPL</li><li>- Playwood, Fin. duco</li><li>- 150 x 100 x 60 cm</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Blok board, Fin. HPL</li><li>- Besi hollow, Fin. Coating hitam</li><li>- 140 x 130 x 60 cm</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Pemilihan warna yang ringan agar display produk bisa menonjol</li><li>- Desain lebih dinamis</li><li>- Material yang dipakai murah karena bukan kayu solit</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Pemilihan warna yang ringan agar display produk bisa menonjol</li><li>- Tema belum lebih terlihat</li><li>- Material yang dipakai murah karena bukan kayu solit</li><li>- Desain terlihat kaku</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		



Tabel 31. Alternatif meja display craft

Meja display fashion			
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Blok board, Fin. HPL</li><li>- Blok board, Fin. Duco</li><li>- Stainless steel tabung panjang 70 cm</li><li>- 370 x 60 x 50 cm</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Blok board, Fin. HPL</li><li>- Blok board, Fin. Duco</li><li>- Stainless steel tabung panjang 70 cm</li><li>- 370 x 60 x 50 cm</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Pemilihan warna yang ringan agar display produk bisa menonjol</li><li>- Desain lebih dinamis Material yang dipakai murah karena bukan kayu solit</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Pemilihan warna yang ringan agar display produk bisa menonjol</li><li>- Tema belum lebih terlihat</li><li>- Material yang dipakai murah karena bukan kayu solit</li><li>- Desain terlihat kaku</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 32. Alternatif meja display *fashion*

Meja display			
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Stainless steel 2 x 4 cm</li><li>- Kaca 76 x 76 cm</li><li>- 80 x 80 x 200 cm</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Stainless steel 2 x 4 cm</li><li>- Plywood 76 x 76 cm</li><li>- 80 x 80 x 150 cm</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Bentuk sesuai tema</li><li>- Desain lebih dinamis</li><li>- Perawatan mudah</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Bentuk sesuai tema</li><li>- Desain kurang dinamis</li><li>- Perawatan mudah</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 33. Alternatif meja display



Meja kasir			
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Blok board, Fin. Duco</li><li>- 510 x 145 x 90 cm</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Blok board, Fin. Duco</li><li>- 510 x 145 x 90 cm</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Desain lebih dinamis Material yang dipakai murah karena bukan kayu solit</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Tema belum lebih terlihat</li><li>- Material yang dipakai murah karena bukan kayu solit</li><li>- Desain terlihat monoton</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 34. Alternatif meja kasir



Meja display oleh-oleh 1			
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Blok board, Fin. Duco</li><li>- 200 x 200 x 140 cm</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Blok board, Fin. Duco</li><li>- 270 x 100 x 140 cm</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Pemilihan warna yang ringan agar display produk bisa menonjol</li><li>- Desain lebih dinamis Material yang dipakai murah karena bukan kayu solit</li><li>- Desain tidak memerlukan dimensi yang besar</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Pemilihan warna yang ringan agar display produk bisa menonjol</li><li>- Tema belum lebih terlihat</li><li>- Material yang dipakai murah karena bukan kayu solit</li><li>- Desain terlalu besar</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 35. Alternatif meja display oleh-oleh 1

Meja display oleh-oleh 2			
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Blok board, Fin. Duco</li><li>- 930 x 50 x 130 cm</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Blok board, Fin. Duco</li><li>- 930 x 50 x 130 cm</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Pemilihan warna yang ringan agar display produk bisa menonjol</li><li>- Desain lebih dinamis Material yang dipakai murah karena bukan kayu solit</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Pemilihan warna yang ringan agar display produk bisa menonjol</li><li>- Tema belum lebih terlihat</li><li>- Material yang dipakai murah karena bukan kayu solit</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 36. Alternatif meja display oleh-oleh 2

## Jenis

## Keterangan



Downlight



Spotlight



Hanging lamp

- Downlight
- Daya Utama : Volt 50 – 60Hz
- Watt : 1 x 4.5 Watt
- Warna Sinar : Putih / Kuning
- Material : Sintetis
- Warna Body : Putih
- Diameter : 7.5 centimeter / 3 inci
- Usia Lampu : 15.000 Jam
- Pojok Pencerahan : 100 derajat
- Spotlight
- Jenis : Lampu Sorot Mini Estalase
- Dimensi : Diameter lampu 2,2cm, Diameter Telapak kaki 4cm, Tinggi 8,2cm
- Cahaya lampu Fokus ke satu titik dan tidak menyebar
- Daya tembak lampu jauh 2 meter
- Menggunakan jenis lampu mata LED EPISTAR 1 Watt from Taiwan
- Warna cahaya : Putih / Kuning
- Wattage : 1 Watt
- Voltage : 220 VAC
- Lampu Gantung (LG 019), Bohlam LED 5W, Brand ATN
- Lampu gantung dengan design unik
- Berdiameter kap 30 cm
- Cocok untuk ditaruh pada ruangan dimanapun
- Mudah untuk dibersihkan
- Panjang kabel + lampu +/- 1meter

### Jenis

### Keterangan



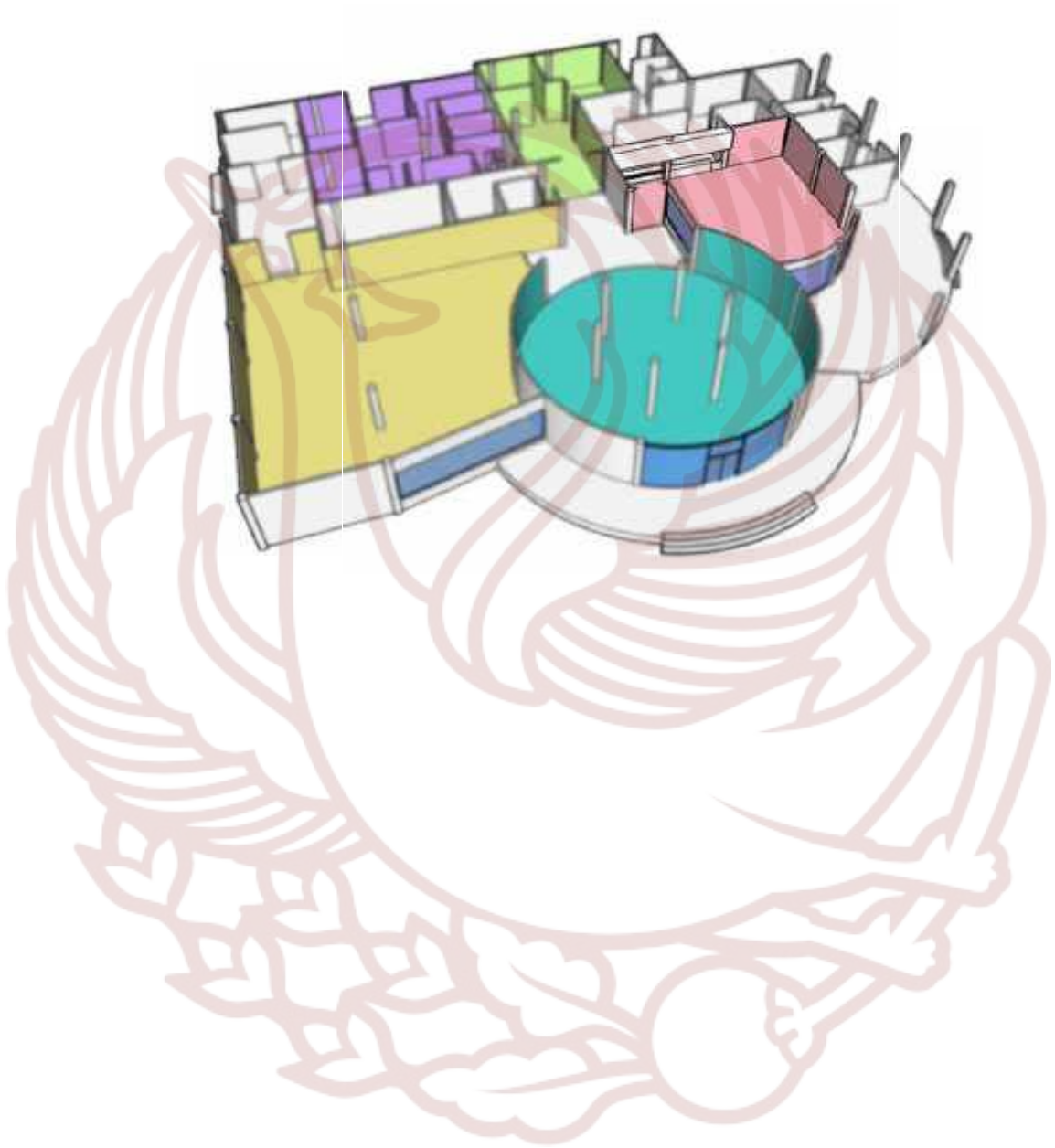
AC cassette

- Penghawaan buatan
- Panasonic AC Inverter Cassette 2 1/2 PK - CS-T24KB4H – White
- Cepat, Instalasi Fleksibel
- 750mm Drain-up Mekanisme
- Pemeliharaan dan pembersihan yang mudah
- Anti-Mould Long-Life Air Filter
- Tiga Pola Aliran Udara untuk Kenyamanan Ekstra
- Multi-comfort Air Control



Air curtain

- Brand, Honshu, air curtain HSAC 91
- Electronic Mart.-M15K07GSI0011
- 91 X 25 X 20 cm
- Honshu Air Curtain HSAC 91 adalah tirai udara yang dipasang di pintu masuk gedung atau ruangan agar serangga, panas maupun bau tidak sedap dari luar ruangan tidak masuk ke dalam dan sebaliknya udara dingin AC dari dalam ruangan tidak keluar gedung meskipun pintu dalam kondisi terbuka. Didesain dengan Sirocco fan yang menghasilkan kapasitas udara yang besar, konsumsi listrik rendah serta suara hembusan udara yg halus ( low noise) dan tahan lama. High and Low speed.



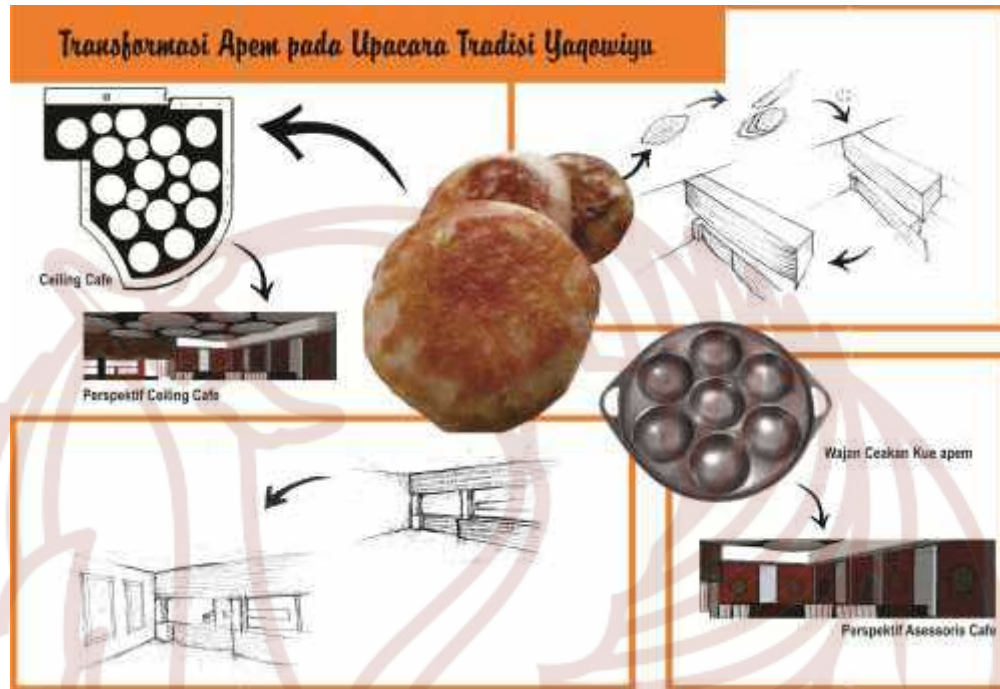


Jenis	Khas	Sedang berkembang
Makanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayam panggang</li> <li>• Kripik ceker</li> <li>• Kripik belut</li> <li>• Kripik paru</li> <li>• Karak</li> <li>• Jenang ayu</li> <li>• Padi raja lele</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dawet</li> <li>• Rambak</li> <li>• Abon</li> <li>• Kripik tempe</li> <li>• Ayam goreng</li> <li>• Olahan bebek</li> <li>• Getuk</li> <li>• Kripik bonggol bonggol pisang</li> <li>• Roti lapis legit</li> <li>• Emping mijo</li> <li>• Pati aren</li> <li>• Crisping gadung</li> <li>• Krupuk susu</li> <li>• Stik &amp; singkong keju</li> <li>• Stik roti kripik pisang</li> <li>• Gula jawa</li> <li>• Paru, rambak, cakar</li> <li>• Perikanan ikan nla</li> </ul>

Tabel 39. Daftar menu yang disajikan



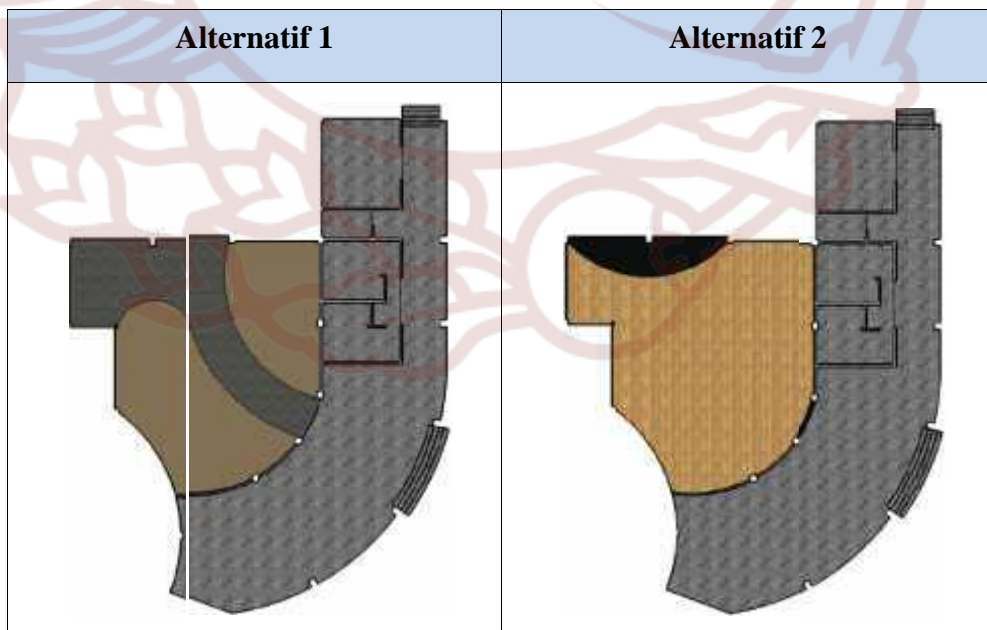
Gambar 37. Ide tema pada area Cafe



Gambar 38. Transformasi apem pada upacara tradisi Yaqowiyyu

#### a. Konsep Elemen Pembentuk Ruang

##### 1) Lantai

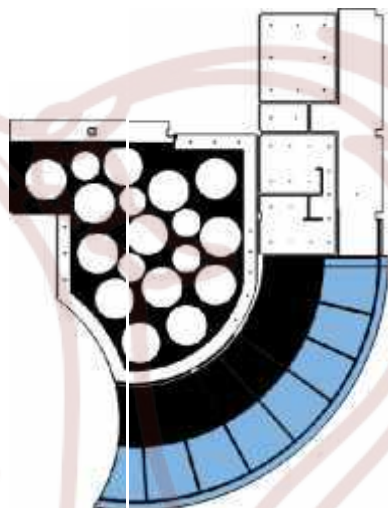



Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Granit abu, Ex. granitex (santa cecilia)</li><li>- Ganit coklat, Ex. Granitex (santa cecilia)</li><li>- Kramik tekstur motif batu, Ex. Asia tile</li><li>- 30 x 30 cm</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Granit hitam, Ex. granitex (ubatuba)</li><li>- Parquet kayu solid, Ex. Taka Fin. Natural 18 x 180 cm</li><li>- Kramik tekstur motif batu, Ex. Asia tile</li><li>- 30 x 30 cm</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Pori-pori lebih rapat agar noda tidak mudah meresap</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Pori-pori lebih besar dari granit sehingga apabila ada noda mudah meresap</li><li>- Perawatan mudah</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Desain terlihat kaku</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 40. Alternatif lantai Cafe

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Playwood, Fin. duco</li><li>- Batu bata ekspos Fin. clear coating</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Playwood, Fin. duco</li><li>- Plester, Fin. Texture</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Warna mendukung kesan natural</li><li>- Perawatan mudah</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Warna kurang mendukung kesan natural</li><li>- Perawatan mudah</li><li>- Desain terlihat kaku</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

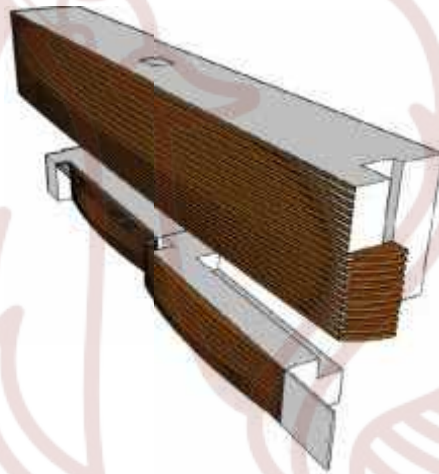


Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. duco</li><li>- Gypsumboard Ex. Jayaboard</li><li>- Besi hollow 15 x 10</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. duco</li><li>- Gypsumboard Ex. Jayaboard</li><li>- Besi hollow 15 x 10</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Desain mencerminkan dari konsep</li><li>- Bentuk tidak monoton</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Desain belum mencerminkan dari konsep</li><li>- Bentuk monoton</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

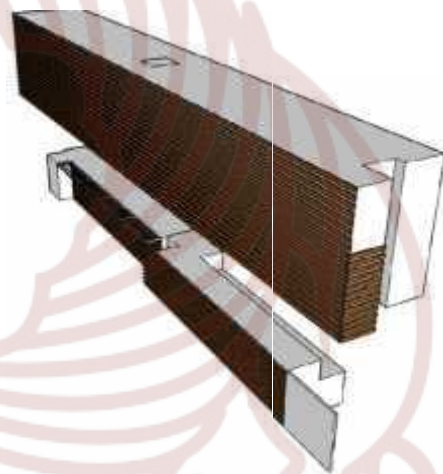


## Meja Counter Cafe

**Alternatif 1**



**Alternatif 2**



### Bahan

- Plywood, Fin. Duco
- Plywood, Fin. Hpl
- Bawah 940 x 90 x 80 cm
- Atas 990 x 130 x 156 cm

- Plywood, Fin. Duco
- Bawah 940 x 90 x 80 cm
- Atas 990 x 130 x 156 cm

### Identifikasi



- Warna mendukung dari tema
- Mendukung nuansa candi yang kokah
- Desain lebih dinamis

- Karakter tema kurang kelihatan
- Perawatan mudah
- Memberi nuansa natural
- Desain terlihat kaku



Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***

Terpilih	Alternatife 1
----------	---------------

Tabel 43. Alternatif meja conter Cafe

Kursi			
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Ex. Ikea</li><li>- 50 x 50 x 70 cm</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Ex. Ikea</li><li>- 50 x 50 x 70 cm</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Bentuk menyesuaikan suasana</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Desain lebih dinamis</li><li>- Perawatan mudah</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Bentuk mengikuti ruangan</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Dimensi terlalu besar</li><li>- Perawatan mudah</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 44. Alternatif kursi Cafe

Meja			
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. Duco</li><li>- Stainless steel</li><li>- 80 x 80 x 70 cm</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. Duco</li><li>- Stainless steel</li><li>- 80 x 80 x 70 cm</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Bentuk menyesuaikan suasana</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Desain lebih dinamis</li><li>- Perawatan mudah</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Bentuk mengikuti ruangan</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Dimensi terlalu besar</li><li>- Perawatan mudah</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 45. Alternatif meja Cafe

## Jenis

## Keterangan



Downlight



Spotlight



Hanging lamp

- Downlight
- Daya Utama : Volt 50 – 60Hz
- Watt : 1 x 4.5 Watt
- Warna Sinar : Putih / Kuning
- Material : Sintetis
- Warna Body : Putih
- Diameter : 7.5 centimeter / 3 inci
- Usia Lampu : 15.000 Jam
- Pojok Pencerahan : 100 derajat
- Spotlight
- Jenis : Lampu Sorot Mini Estalase
- Dimensi : Diameter lampu 2,2cm, Diameter Telapak kaki 4cm, Tinggi 8,2cm
- Cahaya lampu Fokus ke satu titik dan tidak menyebar
- Daya tembak lampu jauh 2 meter
- Menggunakan jenis lampu mata LED EPISTAR 1 Watt from Taiwan
- Warna cahaya : Putih / Kuning
- Wattage : 1 Watt
- Voltage : 220 VAC
- Lampu Gantung (LG 019), Bohlam LED 5W, Brand ATN
- Lampu gantung dengan design unik
- Berdiameter kap 30 cm
- Cocok untuk ditaruh pada ruangan dimanapun
- Mudah untuk dibersihkan
- Panjang kabel + lampu +/- 1meter

### Jenis

### Keterangan



AC cassette

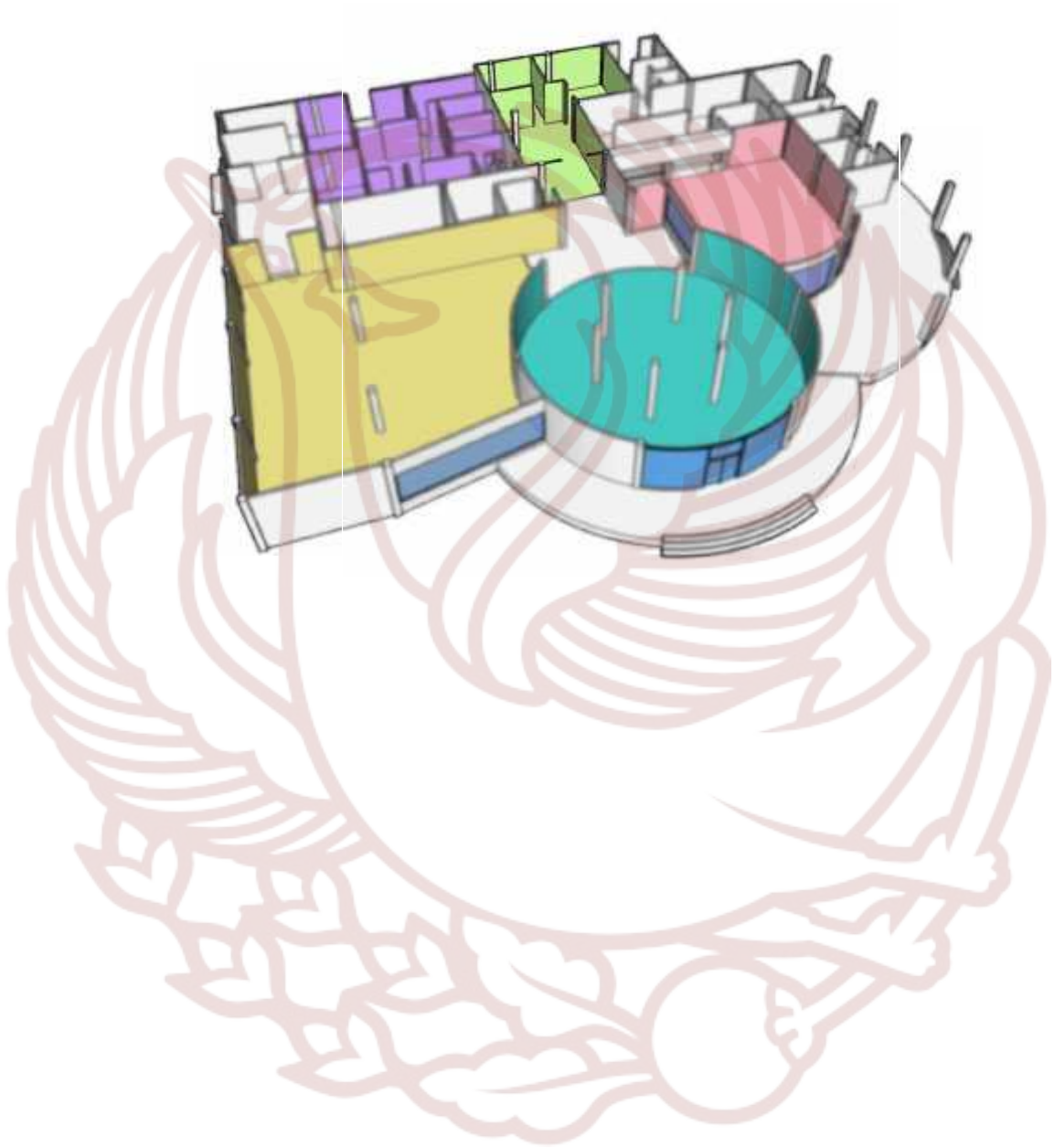
- Penghawaan buatan
- Panasonic AC Inverter Cassette 2 1/2 PK - CS-T24KB4H – White
- Cepat, Instalasi Fleksibel
- 750mm Drain-up Mekanisme
- Pemeliharaan dan pembersihan yang mudah
- Anti-Mould Long-Life Air Filter
- Tiga Pola Aliran Udara untuk Kenyamanan Ekstra
- Multi-comfort Air Control



Air curtain


- Brand, Honshu, air curtain HSAC 91
- Electronic Mart.-M15K07GSI0011
- 91 X 25 X 20 cm
- Honshu Air Curtain HSAC 91 adalah tirai udara yang dipasang di pintu masuk gedung atau ruangan agar serangga, panas maupun bau tidak sedap dari luar ruangan tidak masuk ke dalam dan sebaliknya udara dingin AC dari dalam ruangan tidak keluar gedung meskipun pintu dalam kondisi terbuka. Didesain dengan Sirocco fan yang menghasilkan kapasitas udara yang besar, konsumsi listrik rendah serta suara hembusan udara yg halus ( low noise) dan tahan lama. High and Low speed.





**a. Konsep Elemen Pembentuk Ruang**

**1) Lanatai**

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Granit hitam, Ex. granitex (ubatuba)</li><li>- Parquet kayu solid, Fin. Natural</li><li>- Granit hitam, Ex. granitex (ubatuba)</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Parquet kayu solid, Fin. Natural</li><li>- Granit</li><li>- Granit abu, Ex. granitex (santa cecilia)</li><li>- Granit hitam, Ex. granitex (ubatuba)</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Perawatan mudah</li><li>- Pemasangan diagonal memberi efek terkesan luas</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Perawatan mudah</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***

--	--

### Dinding Lobby

Alternatif 1	Alternatif 2
--------------	--------------



Bahan
-------

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plywood, Fin. HPL</li> <li>- Batu bata ekspos Fin. clear coating</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plywood, Fin. duco</li> <li>- Plester, Fin. Texture</li> </ul> |
|--|---|

Identifikasi
--------------

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna mendukung kesan natural</li> <li>- Perawatan mudah</li> <li>- Desain lebih dinamis</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna kurang mendukung kesan natural</li> <li>- Perawatan mudah</li> <li>- Desain terlihat kaku</li> </ul> |
|--|---|

Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

## Dinding tempat istirahat

Alternatif 1	Alternatif 2
--------------	--------------



Bahan
-------



- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Batu alam palimanan, Fin. coating</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plester, Fin. Texture</li> </ul> |
|---|---|

Identifikasi
--------------

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna mendukung kesan natural</li> <li>- Perawatan mudah</li> <li>- Desain lebih dinamis</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna kurang mendukung kesan natural</li> <li>- Perawatan mudah</li> <li>- Desain terlihat kaku</li> </ul> |
|--|---|

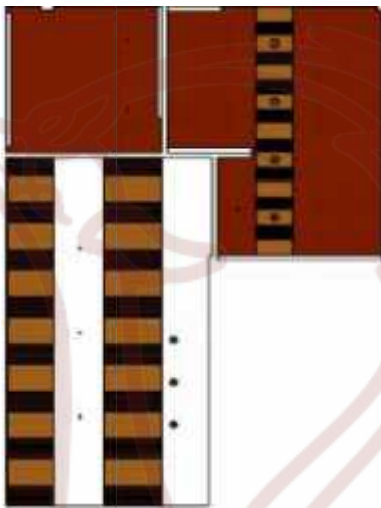
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

## Dinding ruang pijat relaxasi

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Batu alam palimanan, Fin. Coating</li><li>- Dinding, Fin. Cat tembok</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Batu bata ekspos, Fin. Coating</li><li>- Dinding, Fin. Cat tembok</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Warna mendukung kesan natural</li><li>- Perawatan mudah</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Warna kurang mendukung kesan natural</li><li>- Perawatan mudah</li><li>- Desain terlihat kaku</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatif 1		





### 3) Ceiling

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Gypsumboard Ex. Jayaboard</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Gypsumboard Ex. Jayaboard</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Desain mencerminkan dari konsep</li><li>- Bentuk tidak monoton</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Desain mencerminkan dari konsep</li><li>- Bentuk monoton</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 52. Alternatif ceiling area kebugaran

**b. Konsep Elemen Pengisi Ruang**

**1) Mebel**

Meja kasir			
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Blok board, Fin. Duco</li><li>- 510 x 145 x 90 cm</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Blok board, Fin. Duco</li><li>- 510 x 145 x 90 cm</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Desain lebih dinamis</li><li>- Material yang dipakai murah karena bukan kayu solit</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Tema belum lebih terlihat</li><li>- Material yang dipakai murah karena bukan kayu solit</li><li>- Desain terlihat monoton</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 53. Alternatif meja kasir

## Tempat tidur

Alternatif 1



Alternatif 2





### Bahan

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kayu solid, Ex. Jati, Fin. clear</li> <li>- 200 x 70 x 50 cm</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plywood, Fin. HPL</li> <li>- Rangka kayu solid, Ex. Jati</li> <li>- 200 x 70 x 50 cm</li> </ul> |
|--|--|

### Identifikasi

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuk menyesuaikan suasana</li> <li>- Memberi nuansa natural</li> <li>- Desain lebih dinamis</li> <li>- Perawatan mudah</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuk mengikuti ruangan</li> <li>- Memberi nuansa natural</li> <li>- Dimensi terlalu besar</li> <li>- Perawatan mudah</li> </ul> |
|--|--|

Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Nakas			
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Besi hollow, 4 x 4</li><li>- 40 x 40 x 50</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Kaca</li><li>- Besi hollow, 4 x 4</li><li>- 40 x 40 x 50</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Bentuk menyesuaikan suasana</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Desain lebih dinamis</li><li>- Perawatan mudah</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Bentuk mengikuti ruangan</li><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Dimensi terlalu besar</li><li>- Perawatan mudah</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 55. Alternatif nakas

### Jenis

### Keterangan



Downlight



Spotlight

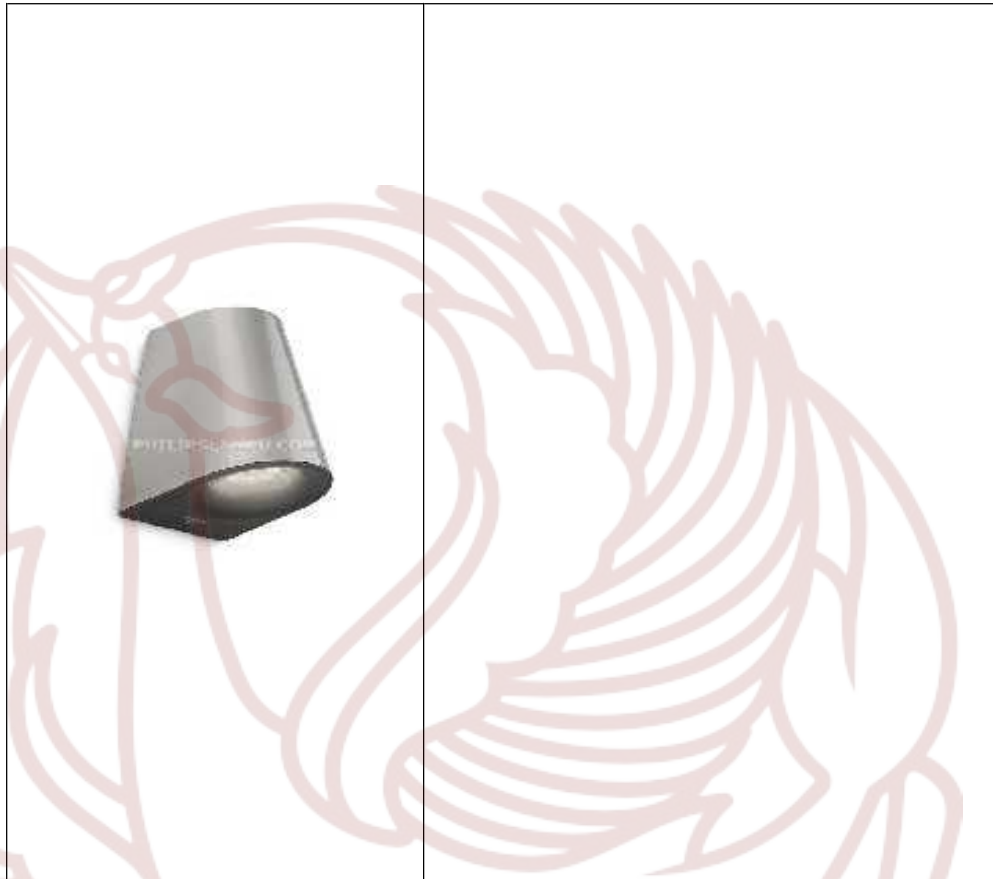


Hanging lamp

- Downlight
- Daya Utama : Volt 50 – 60Hz
- Watt : 1 x 4.5 Watt
- Warna Sinar : Putih / Kuning
- Material : Sintetis
- Warna Body : Putih
- Diameter : 7.5 centimeter / 3 inci
- Usia Lampu : 15.000 Jam
- Pojok Pencerahan : 100 derajat
- Spotlight
- Jenis : Lampu Sorot Mini Estalase
- Dimensi : Diameter lampu 2,2cm, Diameter Telapak kaki 4cm, Tinggi 8,2cm
- Cahaya lampu Fokus ke satu titik dan tidak menyebar
- Daya tembak lampu jauh 2 meter
- Menggunakan jenis lampu mata LED EPISTAR 1 Watt from Taiwan
- Warna cahaya : Putih / Kuning
- Wattage : 1 Watt
- Voltage : 220 VAC
- Lampu Gantung (LG 019), Bohlam LED 5W, Brand ATN
- Lampu gantung dengan design unik
- Berdiameter kap 30 cm
- Cocok untuk ditaruh pada ruangan dimanapun
- Mudah untuk dibersihkan
- Panjang kabel + lampu +/- 1meter







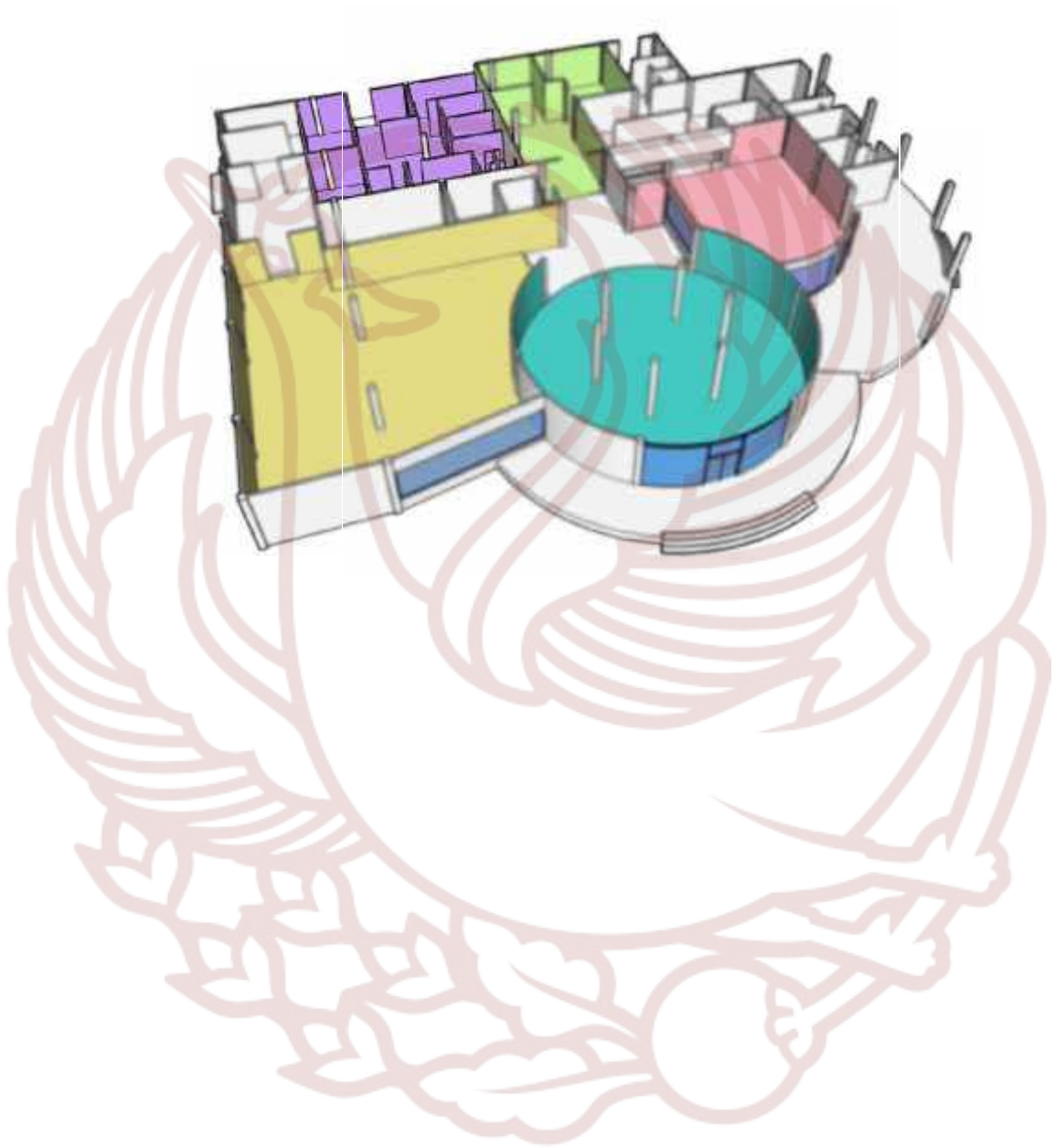
### Jenis



AC cassette



### Keterangan

- Penghawaan buatan
- Panasonic AC Inverter Cassette 2 1/2 PK - CS-T24KB4H – White
- Cepat, Instalasi Fleksibel
- 750mm Drain-up Mekanisme
- Pemeliharaan dan pembersihan yang mudah
- Anti-Mould Long-Life Air Filter
- Tiga Pola Aliran Udara untuk Kenyamanan Ekstra
- Multi-comfort Air Control



**a. Konsep Elemen Pembentuk Ruang**

**1) Lanatai**

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Granit hitam, Ex. granitex (santa cecilia)</li><li>- Parquet kayu solid, Fin. Natural</li><li>- Granit hitam, Ex. granitex (santa cecilia)</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Parquet kayu solid, Fin. Natural</li><li>- Granit</li><li>- Granit abu, Ex. granitex (santa cecilia)</li><li>- Granit hitam, Ex. granitex (santa cecilia)</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Perawatan mudah</li><li>- Pemasangan diagonal memberi efek terkesan luas</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Memberi nuansa natural</li><li>- Perawatan mudah</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 58. Alternatif lantai area kantor

## Dinding Lobby

Alternatif 1	Alternatif 2
--------------	--------------



Bahan
-------

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Besai hollow 4x4 cm</li> <li>- Batu bata ekspos Fin. clear coating</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Batu bata ekspos Fin. clear coating</li> <li>- Plester, Fin. Texture</li> </ul> |
|--|--|

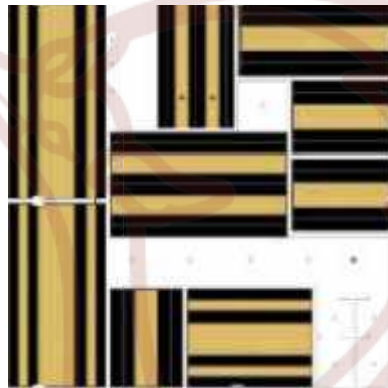
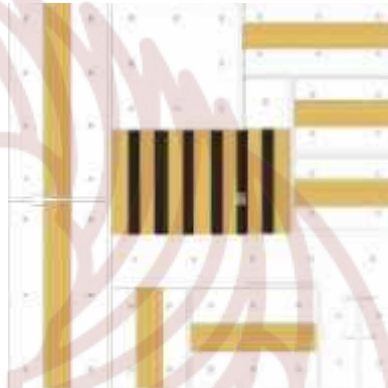
Identifikasi
--------------

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna mendukung kesan natural</li> <li>- Perawatan mudah</li> <li>- Desain lebih dinamis</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna kurang mendukung kesan natural</li> <li>- Perawatan mudah</li> <li>- Desain terlihat kaku</li> </ul> |
|--|---|

Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		





### 3) Ceiling

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Gypsumboard Ex. Jayaboard</li><li>- Besi hollow 4x4 cm</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Gypsumboard Ex. Jayaboard</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Desain mencerminkan dari konsep</li><li>- Bentuk tidak monoton</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Desain mencerminkan dari konsep</li><li>- Bentuk monoton</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 60. Alternatif ceiling area kantor

**b. Konsep Elemen Pengisi Ruang**

**1) Mebel**

Meja kasir			
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Blok board, Fin. Duco</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Plywood, Fin. HPL</li><li>- Blok board, Fin. Duco</li></ul>	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Desain lebih dinamis</li><li>- Material yang dipakai murah karena bukan kayu solit</li><li>- Desain lebih dinamis</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Tema belum lebih terlihat</li><li>- Material yang dipakai murah karena bukan kayu solit</li><li>- Desain terlihat monoton</li></ul>	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	**	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatife 1		

Tabel 61. Alternatif meja Lobby kantor

### Jenis

### Keterangan



Downlight

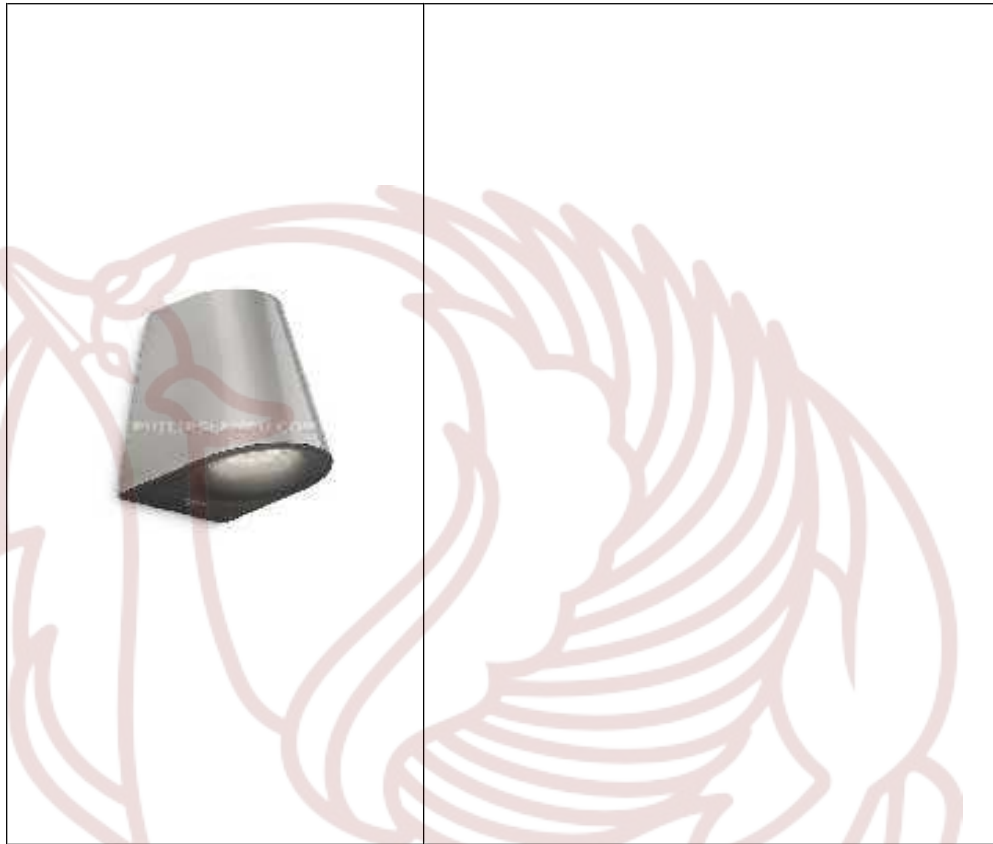


Spotlight



Hanging lamp

- Downlight
- Daya Utama : Volt 50 – 60Hz
- Watt : 1 x 4.5 Watt
- Warna Sinar : Putih / Kuning
- Material : Sintetis
- Warna Body : Putih
- Diameter : 7.5 centimeter / 3 inci
- Usia Lampu : 15.000 Jam
- Pojok Pencerahan : 100 derajat
- Spotlight
- Jenis : Lampu Sorot Mini Estalase
- Dimensi : Diameter lampu 2,2cm, Diameter Telapak kaki 4cm, Tinggi 8,2cm
- Cahaya lampu Fokus ke satu titik dan tidak menyebar
- Daya tembak lampu jauh 2 meter
- Menggunakan jenis lampu mata LED EPISTAR 1 Watt from Taiwan
- Warna cahaya : Putih / Kuning
- Wattage : 1 Watt
- Voltage : 220 VAC
- Lampu Gantung (LG 019), Bohlam LED 5W, Brand ATN
- Lampu gantung dengan design unik
- Berdiameter kap 30 cm
- Cocok untuk ditaruh pada ruangan dimanapun
- Mudah untuk dibersihkan
- Panjang kabel + lampu +/- 1meter



### Jenis



AC cassette

### Keterangan

- Penghawaan buatan
- Panasonic AC Inverter Cassette 2 1/2 PK - CS-T24KB4H – White
- Cepat, Instalasi Fleksibel
- 750mm Drain-up Mekanisme
- Pemeliharaan dan pembersihan yang mudah
- Anti-Mould Long-Life Air Filter
- Tiga Pola Aliran Udara untuk Kenyamanan Ekstra
- Multi-comfort Air Control

## 8. Logo

Desain logo sangat berpengaruh penting untuk sebuah perusahaan. Logo merupakan lambang yang menjadi ciri khas dari sebuah perusahaan. Dimana logo akan menjadi simbol khusus yang dapat memberikan penjelasan citra sebuah perusahaan. Hal ini juga sering disebut sebagai *branding* ataupun *corporate identity*. Adanya sebuah logo dapat memberikan tempat yang berbeda di dunia industri. Sebuah logo harus didesain secara menarik, unik dan praktis. Dan yang tidak ketinggalan pentingnya, sebuah logo haruslah tepat guna dan efisien. Ini karena logo memiliki fungsi dan pengaruh besar terhadap citra perusahaan.

Desain logo keren memiliki fungsi yang cukup penting bagi sebuah perusahaan. Dimana logo termasuk dalam program marketing yang dapat menyampaikan pesan kepada konsumen. Hal ini dapat terlihat jelas dari banyaknya logo yang dapat Anda lihat di sekitar. Ada banyak sekali logo perusahaan yang tentu saja berbeda antara 1 dengan yang lainnya. Jika Anda perhatikan, Anda dapat melihat logo pada pakaian, sepatu, tas dan lain sebagainya. Dari hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi desain logo haruslah mampu ditempatkan di banyak media. Oleh sebab itu, logo harus didesain dengan baik dan tidak boleh asal-asalan. Tujuannya tentu agar logo dapat difungsikan dengan baik dan benar. Walaupun memiliki fungsi yang sangat penting dan berpengaruh, pembuatan logo sebaiknya cukup sederhana saja. Jangan terlalu berlebihan agar tidak memberikan kesan buruk bagi konsumen. Cukup sederhana tetapi mengutamakan keunikan dan dapat diterima dengan baik



di masyarakat. Yang terpenting adalah logo yang sederhana tersebut dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada konsumen.<sup>49</sup>



Gambar 41. Gambar transformasi logo



Gambar 42. Logo

<sup>49</sup> <http://www.pixelbuck.com/2015/06/04/fungsi-dan-tujuan-desain-logo-bagi-perusahaan/>. Sabtu, 22 Juli 2017.



## BAB IV HASIL

### DESAIN

Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten merupakan sebuah area publik yang ingin memberi wadah terpusat untuk memperkenalkan Klaten lebih luas dengan menjual aneka kerajinan dan oleh-oleh khas Klaten. Tidak sampai disitu perancangan ini dibangun dengan memperhatikan kearifan-kearifan lokal dan ekonomi kreatif masyarakat sekitar. Beberapa potensi yang ada di kabupaten Klaten dimanfaatkan dan mencari kearifan lokal dari Kabupaten Klaten sehingga akan menjadi sebuah tema perancangan desainnya. Maksud dan tujuan dari Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten ini adalah untuk memperkenalkan apasaja yang dimiliki dan dapat menarik minat masyarakat untuk mengetahui kearifan lokal.

Melalui proses desain dan pertimbangan yang telah dipaparkan diawal maka munculah hasil desain Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten. Pemilihan tema *iconik* yang akan dituangkan kedalam objek garap juga diperhatikan penempatan tema yang akan diterapkan. Tema Candi Plaosan diterapkan pada area lobby dengan pertimbangan bahwa pada area lobby sebagai area publik yang setiap pengunjung melewati area tersebut sehingga diharapkan salah satu *iconik* Kabupaten Klaten dapat tersampaikan. Kemudian pada area showroom diterapkan iconik Kabupaten Klaten yaitu kain tenun lurik dengan pertimbangan bahwa kain tenun lurik juga termasuk kerajinan dari Kabupaten Klaten. Tema yang

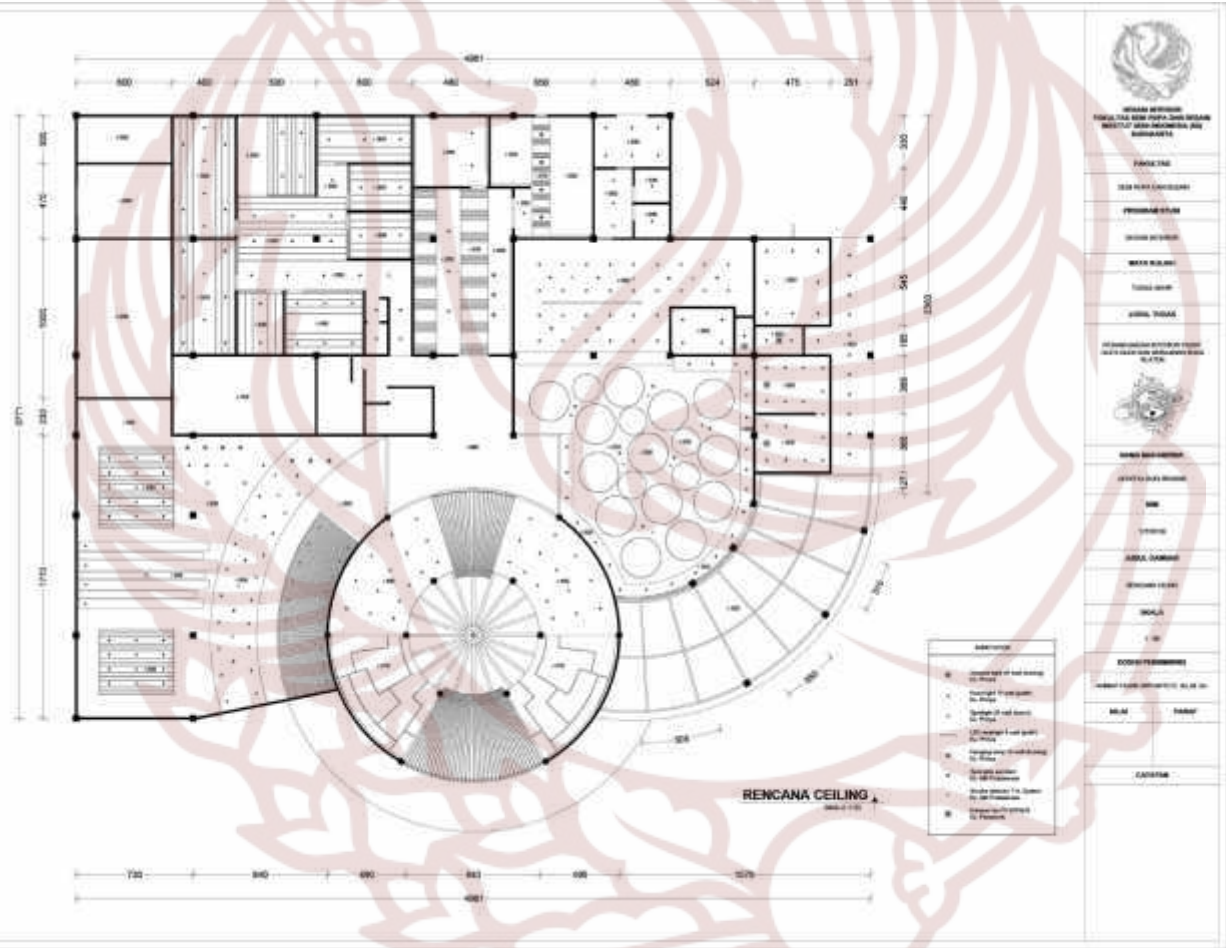








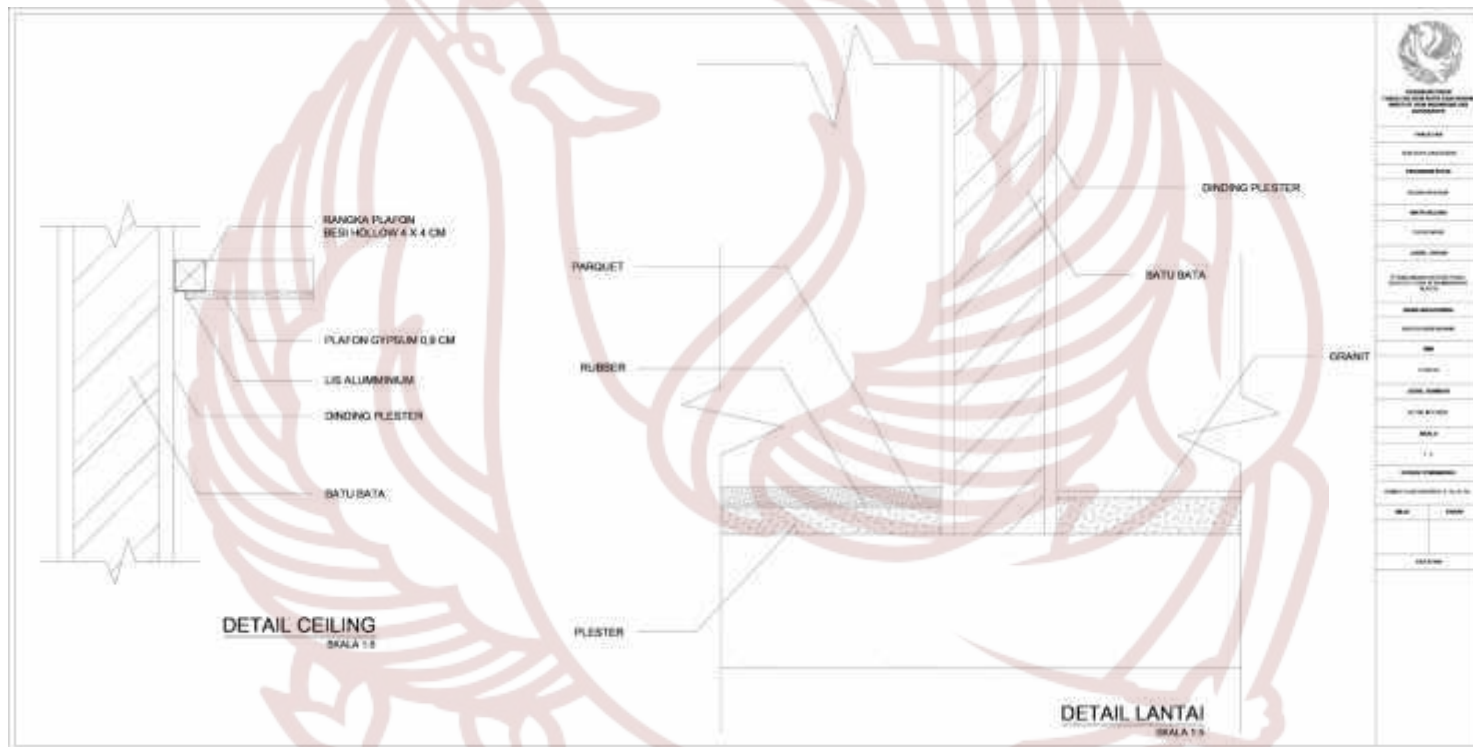




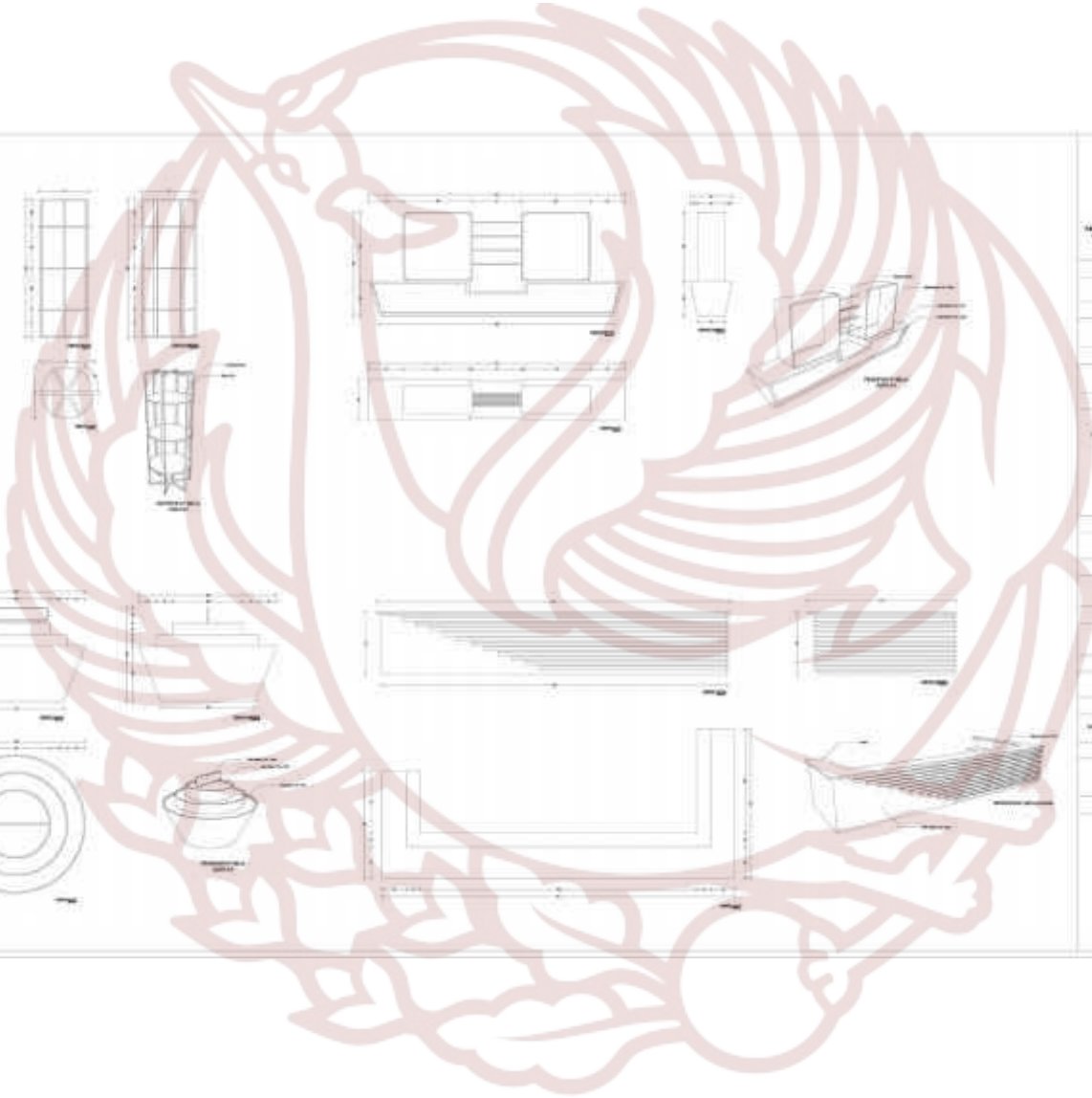












## H. Gambar Perspektif

### 1. Lobby



Gambar 54. Perspektif *lobby*



Gambar 55. Perspektif *lobby*

## 2. *Showroom*



Gambar 56. Perspektif *showroom* area informasi



Gambar 57. Perspektif *showroom* area asesoris





Gambar 58. Perspektif showroom area *fashion*



Gambar 59. Perspektif *showroom milineris*

### 3. *Cafe*



Gambar 60. Perspektif caounter *cafe*



Gambar 61. Perspektif area kapasitas empat orang



#### 4. Kebugaran



Gambar 62. Perspektif lobby kebugaran



Gambar 63. Perspektif area pijat elektrik



Gambar 64. Perspektif area pijat refleksi



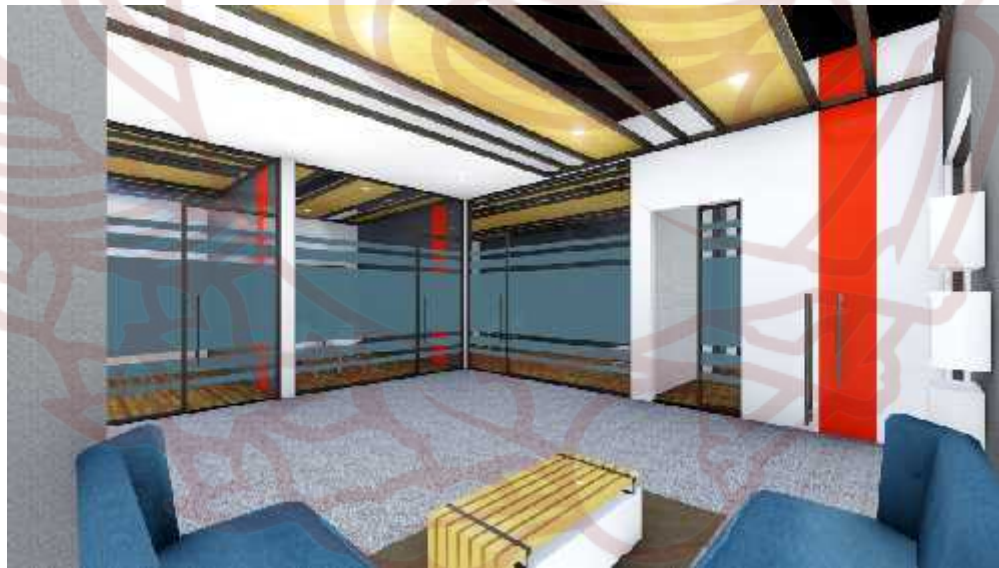
Gambar 65. Perspektif area istirahat



## 5. Kantor

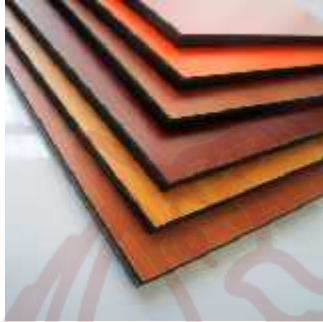


Gambar 66. Perspektif lobby kantor



Gambar 67. Perspektif ruang tunggu kantor

Bahan	Keterangan
 <p data-bbox="435 1119 568 1155">Playwood</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kembang susut pada arah memanjang dan melebar jauh lebih kecil.</li> <li>2. Mempunyai ketahanan lebar besar terhadap belahan dan retak.</li> <li>3. Memungkinkan penggunaan lembaran-lembaran papan yang lebih besar.</li> <li>4. Memungkinkan penggunaan lembaran-lembaran papan berbentuk kurva.</li> <li>5. Memungkinkan kayu lapis digunakan lebih efisien.</li> <li>6. Ringannya kayu lapis hingga memudahkan perlakuan kayu lapis pada pembuatan-pembuatan barang tertentu..</li> <li>7. Memungkinkan mendapat efek nilai dekoratif yang lebih luas.</li> <li>8. Mampu menahan paku dan sekrup lebih baik.</li> </ol>
 <p data-bbox="443 1675 560 1711">Kayu jati</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. jati terkenal sangat kuat dan awet.</li> <li>2. Terhadap serangan rayap dan cuaca.</li> <li>3. Mudah di potong dan di buat perabot.</li> <li>4. Mempunyai minyak dan endapan di dalam sel-sel kayunya, sehingga dapat awet digunakan ditempat terbuka meskipun tanpa diberi pelapis.</li> </ol>



HPL

1. Memiliki banyak sekali jenis, mulai dari motif kayu, warna solid, metalik, hingga motif seperti marmer dan granit.
2. Anti gores dan anti air.
3. Pengerjaan yang lebih bersih daripada menggunakan cat duco atau sanding.
4. Ketahanan yang lebih baik terhadap panas, goresan, zat kimia.
5. Cocok untuk furniture dengan tampilan yang modern dan minimalis.
6. Cost dan biayanya lebih rendah.



Besi hollow

1. Sangat kuat tarik tinggi, menggunakan besi juga tidak ada resiko termakan rayap atau termakan api.
2. Dibandingkan stainless steel harganya jauh lebih murah.
3. Tergolong pada baja bersifat homogeny dengan kekuatan yang merata.
4. Memiliki harga yang jauh lebih murah, proses pengerjaan lebih cepat.



Gypsum board

1. Memiliki ketahanan terhadap api.
2. Memiliki bobot yang relative ringan.
3. Mudah dilakukan pengerjaannya dan finishingnya.
4. Bebas bahan asbes sehingga tidak mengalami brittle (getas).
5. Bahan mudah ditemukan di pasaran.





Granite

1. Tampilan motif dan warnanya lebih alami.
2. Ukurannya dapat mencapai 100 x 100 cm.
3. Lebih elegan ketika lantai menggunakan granite tile.
4. Nantinya cukup kecil (tipis) sehingga pemasangan granite tile lebih bisa di rapatkan.
5. Tidak memerlukan bahan khusus untuk pemasangan.
6. Lapisan atas granite tile tidak mudah tergores ataupun terkikis seperti keramik bila mendapat goresan.



Parquet

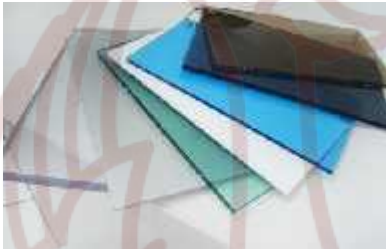
1. Memunculkan kesan alami.
2. Mampu menyerap panas dan bersifat hangat.
3. Bersifat alami dan tampak mewah.
4. Dinamis dan mampu menghilangkan kekakuan.
5. Proses pemasangan lebih mudah.



Kramik

1. Tahan lama, bahkan mampu bertahan hingga puluhan tahun.
2. Tersedia dalam beragam bentuk, ukuran, warna, pola, dan tekstur.
3. Perawatannya mudah, cukup dibersihkan dengan menggunakan kain basah.
4. Tahan dan tidak menyerap air.
5. Harga yang ditawarkan sangat bervariasi, dari

murah sampai mahal, tergantung dari kualitas dan ukuran.



Kaca rayban

1. Untuk meredam pencahayaan berlebihan yang masuk dari luar.
2. Untuk membuat suasana ruangan terasa lebih adem dan sejuk.
3. Menghalangi obyek di luar melihat ke dalam ruangan.
4. Sebagai skat untuk membedakan ruangan direksi utama dengan staf.
5. Menggunakan kusen aluminium warna coklat.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

Kabupaten Klaten adalah sebuah Kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Tengah secara administratif masuk pada karisidenan Surakarta, yang memiliki berbagai kekayaan alam, kekayaan budaya, dan pariwisata. Perancangan Interior Puser Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten adalah sebuah gagasan yang timbul dari permasalahan dimasyarakat khususnya masyarakat Kabupaten Klaten yang kurang begitu paham tentang apa saja yang dimiliki Kabupaten Klaten. Sampai saat ini juga belum adanya fasilitas yang terpusat di Kabupaten Klaten yang mencerminkan ciri khasnya.

Masyarakat khususnya dikalangan anak muda generasi penurus yang nantinya akan menggantikan generasi sesudahnya kurang begitu sadar akan pentingnya melestarikan kebudayaannya sendiri. Kepercayaan diri perlu dibentuk agar tidak melupakan darimana berasal. Penanaman kesadaran tentang jatidiri dari bangsa Indonesia yang merupakan negara kesatuan terdiri dari berbagai suku dan budaya yang berbeda haruslah dikenalkan sejak dini. Saat ini khususnya generasi penerus di Kabupaten Klaten mengalami krisis jatidiri, dikarenakan Kabupaten Klaten seakan tenggelam oleh dua kota besar yang lebih berkembang dan lebih tertata rapi tentang pelestarian kebudayaannya. Dua kota besar tersebut adalah Yogyakarta yang berbatasan langsung disebelah Barat dan Surakarta disebelah Timur. Dengan Perancangan Interior Puser Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten

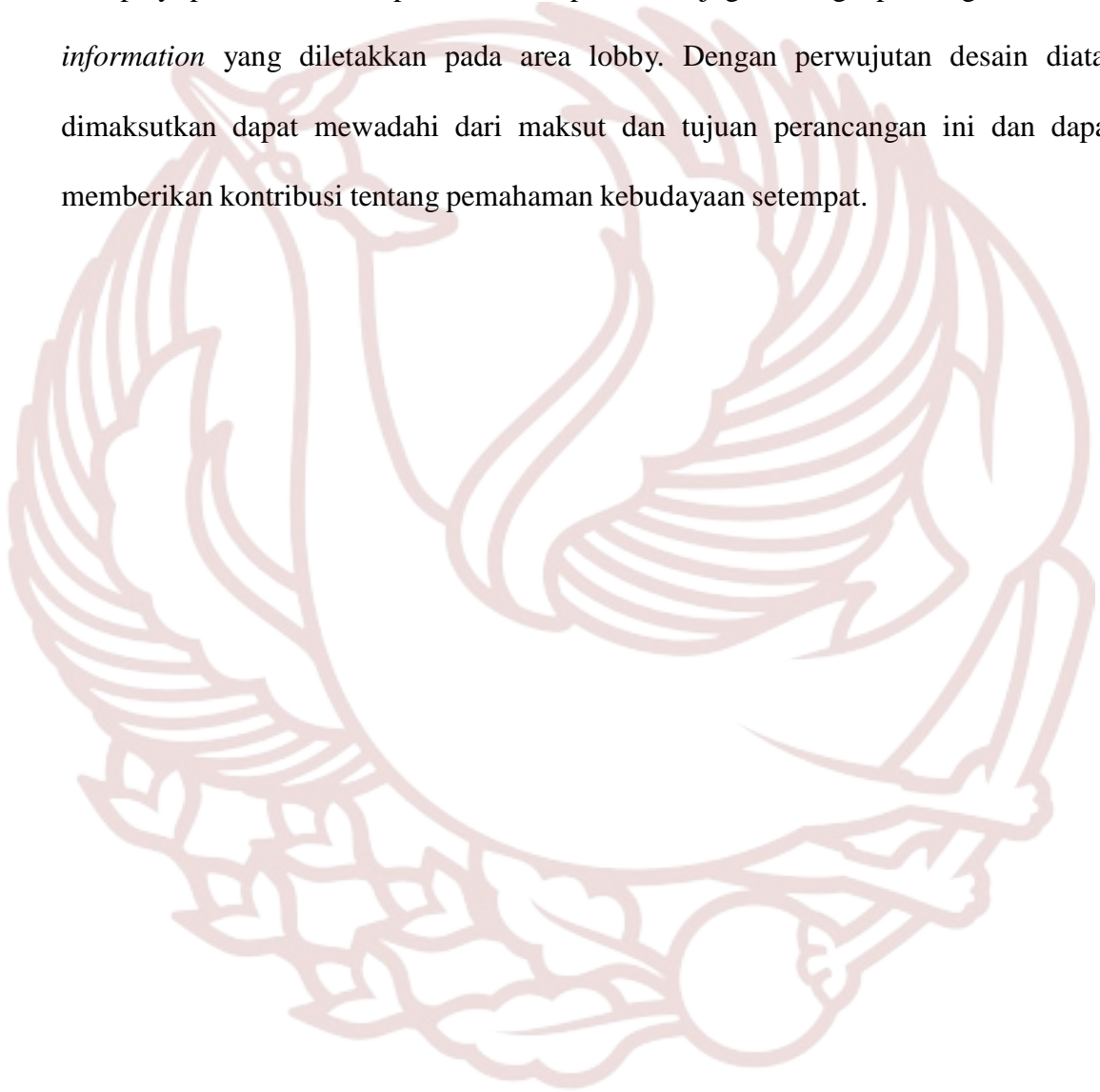
dimaksudkan merangsang kembali keingintahuan masyarakat sekitar tentang jati diri Kabupaten Klaten. Pemilihan tema pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten juga dipertimbangkan supaya bisa mencerminkan daripada Kabupaten Klaten itu sendiri.

Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten merupakan sebuah area publik yang ingin memberi wadah terpusat untuk memperkenalkan Klaten lebih luas dengan menjual aneka kerajinan dan oleh-oleh khas Klaten. Tidak sampai disitu perancangan ini dibangun dengan memperhatikan kearifan-kearifan lokal dan ekonomi kreatif masyarakat sekitar. Beberapa potensi yang ada di kabupaten Klaten dimanfaatkan dan mencari kearifan lokal dari Kabupaten Klaten sehingga akan menjadi sebuah tema perancangan desainnya dan juga.

Maksud dan tujuan dari Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten ini adalah untuk memperkenalkan apasaja yang dimiliki dan dapat menarik minat masyarakat untuk mengetahui kearifan lokal. Dengan melihat permasalahan yang ada maka pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten agar dapat mewadahi dari maksud dan tujuannya maka perwujudan desain yang akan dituangkan kedalamnya juga harus diperhatikan.

Tahapan-tahapan yang sudah ditempuh dengan melihat dari berbagai pertimbangan maka munculah perwujudan desain pada Perancangan Interior Pusat Oleh-Oleh dan Kerajinan Khas Kabupaten Klaten. Perwujudan desain tersebut dapat dilihat pada pengambilan tema *iconik* perancangan dengan memilih tema Candi

Plaosan, tenun lurik tuluh watu, dan apem pada tradisi upacara yaqowiyu. Untuk memperkenalkan apasaja yang dimiliki Kabupaten Klaten terlihat pada sirkulasi yang didisplay poster edukasi potensi setempat. Dan juga dilengkapi dengan *tourism information* yang diletakkan pada area lobby. Dengan perwujudan desain diatas dimaksudkan dapat memudahkan dari maksud dan tujuan perancangan ini dan dapat memberikan kontribusi tentang pemahaman kebudayaan setempat.





## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fajar Ariyanto. 2013. Modul Mata Kuliah Deesain Interior II, Program Studi Desain Interior ISI Surakarta.
- Badan Perencanaan Pembangunan Daerah *Kajian Prioritas Pengembangan Potensi Wilayah Kabupaten Klaten*. Laporan akhir. 2013.
- Dwi Tenggoro, 2000:88 pada Martha Kusumawardani, Perancang dan Perancangan Interior Restaurant, Coffee Shop dan Lobby, (Jurusan Desain Interior, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret, 2006).
- Damar Tri Afriyanto. 2014. Selendang Lurik Lambang Keperkasaan Perempuan-Perempuan Dusun Niten, Kelurahan Pogung, Kecamatan Cawas, Klaten (Tesis, Prodi Pengkajian Seni, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta).
- Eko Wahyu Apriyoko. 2009. Analisis Potensi Dan Dayatarik Obyek Wisata Ziarah Makam Kyai Ageng Gribik Di Jatinom Kabupaten Klaten. (skripsi, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009).
- Endy marlina. 2008. *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. (Yogyakarta: Andi. 2008).
- Edi Tri Sulistio, dkk. *Buku Ajar Mata Kuliah Desan Interior Publik* (Surakarta, 2012).

Julius Panero and Martin Zelnik. 1980. *Human Dimension and Interior System* (New York: Whitney Library of Design, 1980).

Lawson, Fred, 1973:113 pada Martha Kusumawardani, *Perancangan dan Perancangan Interior Restaurant, Coffee Shop dan Lobby*, (Jurusan Desain Interior, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret, 2006).

Lathifah Sumaiyah. 2014. *Persepsi Masyarakat Terhadap Upacara Yaqowiyu serta Pengembangan Produk Apem sebagai Salah Satu Alternatif Kuliner Daerah Klaten* (Skripsi, Program Studi Teknik Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta).

Mona Erythrea Nur Islami dan M. Ikhsanudin. 2014. *Simbol dan Makna Ritual Yaqowiyu di Jatinim Klaten* (Jurnal Media Wisata, Volume 12).

*Peraturan Daerah Kabupaten Klaten Nomor 3 Tahun 2014 Tentang Rencana Iduk Pembangunan Keperiwisataan Kabupaten Klaten Tahun 2014-2029. Bab III. Selayang Pandang Kabupaten Klaten tahun 2007*

Sunarmi. 2001. *Ergonomi dan aplikasinya pada kriya*, Surakarta: STSI Surakarta.

Sita Danyarati. 2009. *Relief Tokoh pada Bilik Candi Induk Plaosan Lor* (Skripsi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Progeram Studi Arkeologi Indonesia, Universitas Indonesia).

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*, Jakarta: Balai Pustaka.

Yunita Eka Wahyunigtyas. 2010. Desain Interior Gedung Pertunjukan Seni Tradisional Jawa di Surakarta dengan Pendekatan Eklektik (Tugas Akhir, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret).

Wawancara, Sri Yuwana Haris Y, Kasubid Pendataan Evaluasi, Penelitian, dan Pengembangan, BAPPEDA Kabupaten Klaten.

Lugtyastyono. 2010. Wisata Kerajinan Klaten, (online),  
<http://DisbudparporaKabKlaten/KerajinanKhasKlaten>.

Kamus besar bahasa Indonesia. 2015. (online). <https://kbbi.web.id/oleh-oleh>.

benyaminrizal. 2014. Pengertian Prakarya, Kerajinan, rekayasa, Pengolahan, dan Budidaya. (online).  
<https://benyaminrizal.wordpress.com/2014/09/01/pengertian-prakaryakerajinanrekayasapengolahan-dan-budidaya/>.

ArtiKata.com. 2015. (online). <http://www.artikata.com/arti-335021-khas.html>.

<http://library.binus.ac.id/eColls/2014-2-00419-DI%20Bab2001.pdf>. diakses Kamis 4 Mei 2017, 04:36 WIB. Hal. 15.

<https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2014-1-00980-DI%20Bab2001.pdf>  
diakses tanggal 6 September 2016 pukul 23:30 WIB.

Pamuji Saptandar, 1982:73. (online).

[http://abstrak.ta.uns.ac.id/wisuda/upload/C0809013\\_bab2.pdf](http://abstrak.ta.uns.ac.id/wisuda/upload/C0809013_bab2.pdf). Hal.

Prasasto Satwiko, 2004, hal.93. (online).

[http://abstrak.ta.uns.ac.id/wisuda/upload/C0809013\\_bab2.pdf](http://abstrak.ta.uns.ac.id/wisuda/upload/C0809013_bab2.pdf).

Pixelbuck. 2015. Fungsi dan Tujuan Desain Logo Bagi Perusahaan.

<http://www.pixelbuck.com/2015/06/04/fungsi-dan-tujuan-desain-logo-bagi-perusahaan/>.

